PUBLICACIÓN PARA AVENTUREROS · AÑO VIII · SEGUNDA ÉPOCA · MAYO 2008 · NÚM. 2

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

CURSILLO PRÁCTICO INFORM 7
SEGUNDO CAPÍTULO
por Sarganar

EL CLUB DEL CONVERSACIONAL
por Depresiv

CREAR PUZZLES SIN PROGRAMAR
CON SUPERGLÚS
por Uto

ENTREVISTA
CON ROBERTO GRASSI
por Urbatain

ESPECIAL PREMIOS HISPANOS
RESULTADOS Y LOG DE LA GALA

SOLUCIONES Y COMENTARIOS
LA HIJA DEL RELOJERO
NEARCO
BANDERA
por Grendelkhan

REVISTA ON-LINE DE FICCIÓN INTERACTIVA

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

nº 2

Mayo 2008

2ª época · Año VIII

Índice

EDITORIAL

El mundo de la aventura se mueve y nos arrastra con ímpetu hacia nuevas perspectivas.
Nuestro entorno que hasta hace poco se podía definir con unas pocas palabras, "aventura", "juego", "retroinformática", se va quedando corto de vocabulario, hay que inventar nuevas definiciones que plasmen las nuevas tendencias.

Necesitamos un nombre que abarque y que sea aplicable a todo lo que se cuece actualmente en el CAAD, pudiera ser el término "conversacional" o "interactivo". Así pues podríamos hablar de literatura conversacional o interactiva, de relatos conversacionales o interactivos, de aventuras conversacionales o... interactivas?
Dejemos que sea la gente del CAAD quien decida que término es más comprensible y define mejor a todo lo que aquí hacemos; es cuestión de tiempo que el diccionario caadiero vaya acuñando esos términos que nos definen en esta nueva etapa de diversidad que estamos viviendo en los últimos años.

Mientras, nuevas ideas para mantener vivo el espíritu de lo conversacional van apareciendo; se crea un club donde sólo se habla de "conversacionales", una nueva y mostruosa comp surge en el horizonte otoñal, nuevas aventuras, nuevas fórmulas para hacer más fácil la vida a quienes no quieren complicársela programando... ¿conversacionales?

Disfruta de las páginas de este nuevo pdf, todas las novedades del SPAC 2.0 están reflejadas en ellas, aderezado con algunos temas del planeta aventurero y algunas noticias de nuestro portal favorito.

¡Bienvenidos al número 2 del SPAC 2.0!

Jenesis

Novedades enero-mayo 2008

■ Nuevas Aventuras publicadas en 2008



• El espíritu de la sidra
Amanece un día más, estiras tu brazo buscando su cuerpo, pero tan sólo encuentras el lecho vacío...
Su búsqueda te sumergirá en el mundo fantástico de las más bellas leyendas de la mitología cantábrica, las más bellas... y las más peligrosas.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1470

•Bandera
Hoy Sábado tú, Genaro Expósito García soldado de infantería, entras de servicio de guardia en tu acuartelamiento. Déjate llevar en este miniaventura. Versión para la versión Adrift 4.0
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1465

•Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen: Las Calles del Miedo
Segundo volumen, relato primero. Nuevo caso para el Dr. Van Halen. Para emulador de Spectrum 48k. Una carga. Incluye: Manual en formato .PDF (Acrobat Reader) y la aventura en formato .TZX.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1443

•Fray Guillermo y el Clavo de Oro
Aventura inconclusa iniciada y abandonada en 2005 que se libera ahora junto con su código fuente para engrosar la lista de ejemplos de código fuente para Superglús.
(aventura en BLB y código fuente para Superglús). -
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1457

•La Mansión
Aventura de Nick Dablin (título original: "The Mansion"), traducida al español y ampliada por Jhames. Tu rico tío, un eminente científico, acaba de morir de un ataque al corazón. Tu eres su único pariente vivo. Es muy extraño que en tu familia nunca haya habido antecedentes de problemas cardíacos y, además, él estaba en un estado muy saludable hasta su muerte. Has heredado su fabulosa y gigantesca mansión. Ahora es el momento de investigar para encontrar pistas acerca de su misteriosa muerte.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1446

•La Mansión II
Aventura de Nick Dablin (título original "The Mansion II).
Secuela de "La Mansión", en la que eres secuestrado por la misteriosa corporación responsable de la muerte de su tío. Te encuentras en una sombría y sucia celda. ¿Podrás escapar de la prisión? ¿Podrás llevar a la corporación ante la justicia? ¿Podrás vengar a su tío? Descúbrelo en esta secuela de proporciones épicas!
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1449

•Nearco
Primera parte de una serie de aventuras cortas que se desarrollan en tres épocas distintas. Un cadáver con unas extrañas inscripciones que aparece en Baltimore, en la época actual, un peligroso instrumento en manos de los nazis en 1944 y un grupo de soldados de Alejandro Magno en el 333 A.C. en Persia, todos ellos relacionados entre sí.
En este momento eres Nearco, uno de los oficiales de Alejandro Magno quien te ha enviado a buscar un preciado objeto. ¿Serás capaz de cumplir con tu misión? ¿Conseguirás entrar y salir vivo de la cueva? ¿Lograrás hablar con los dioses?
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1453

•Nearco 2
Segunda parte de una serie de aventuras cortas que se desarrollan en tres épocas distintas. En este momento eres Nearco, uno de los oficiales de Alejandro Magno quien te ha enviado a buscar un preciado objeto.
Has salido vivo de la cueva donde empezaste tu misión. ¿Conseguirás encontrar tu camino? ¿Resolverás los misterios que se te plantearán?. No dejes de jugar esta apasionante aventura. Ambientación de lujo.
Ojo: fichero encriptado con Winrar. Es necesaria la contraseña del final de Nearco 1.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1455

■ Serie Minúscula

Una serie de pequeños relatos interactivos que van siendo publicadas cada cierto tiempo en el blog Literactiva y que forman un proyecto de mini aventuras que formarán un microuniverso aparentemente surrealista.

• Pesadilla Voraz
Historia de introducción a la Serie Minúscula.
http://www.yonostudio.com/if/voraz.zip

• Konix
Muchos ojos clavados en tí, vulcaniano. Tienes secretos que ellos ansían conocer. Galaxias enteras dependen de tus decisiones-universos que se tiñen de sangre-vísceras revoloteando entre agujeros negros. La gran mole que es el rey Konix te observa con gesto severo. Rodeándote numerosos soldados, y tras de tí los pocos que quedan de tu ejército.
http://www.yonostudio.com/if/konix.zip

■ Aventuras de los Premios Hispanos

•A lo lejos un faro, de Aryekaix
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1390
•Afuera, de Incanus
http://www.caad.es/incanus/Afuera.zip
•Antes o después, de Santiago Eximeno
http://www.caad.es/minicomp/aod.zip
•Boxman, de Pepe Romero
http://www.caad.es/minicomp/boxman.zip
•Caída libre, de Expío
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1344
•Código Secreto Lucybel: TRILOGY, de Josep Coletas Caubet
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1327
•Como el diablo esnifando una raya, de Expío
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1444
•Diana v925, de Grendel Khan
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1336
•El día del Umami, de Mapache
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1392
•El Edificio 25, de Jarel
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1397
•El museo de las consciencias, de Depresiv, Mel Hython, Santiago Eximeno, Grendelkhan y el Clérigo Urbatain
http://caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1412
•El Paciente 106, de Esp Soft, CEZ Team
http://cezgs.computeremuzone.com/ficha.php?id=17
•Error de copia, de Baltasar, el arquero
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1401
•Estación Baltasar, el arquero
http://www.caad.es/minicomp/estacion.zip
•Hierba tras el cristal, de Mel Hython
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1445
•La Aventura Espacial: En el anillo dorado, de Nightwolf (Remake)
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1358
•Macetas, de Incanus
http://www.caad.es/incanus/Macetas.zip
•Marco Polo, de Baltasar, el arquero
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1355
•Náufrago, de Baltasar, el arquero
http://caad.es/baltasarq/naufragolethi/naufrago.blb
•Regreso al Edén, de Jarel
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1414
•Roleando, de Depresiv
http://www.wikicaad.net/III_Minicomp
•Subterránea, de Jarel
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1436
•Unidad 030307 con destino 207 adC, responda, de Jose Safonte
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1334
•Witchcraft Edición Oro, de Josep Coletas Caubet
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1411
•Yuriko in the Mausoleo, de DEF
http://www.caad.es/minicomp/yuriko.zip

Noticias de la Aventura

La gaceta de las aventuras conversacionales

Noticias abril-mayo 2008

■ Resultados de los Premios Hispanos 2008

•Mejor Aventura:
Regreso al Edén, de Jarel

•Mejor Argumento:
El museo de las consciencias, de Depresiv, Mel Hython, Santiago Eximeno, Grendelkhan y el Clérigo Urbatain

•Calidad Literaria:
Hierba tras el cristal de Mel Hython

•Originalidad:
Roleando, deDepresiv

•Interactividad:
Estación, de Baltasar, el arquero

•Jugabilidad:
Hierba tras el cristal, de Mel Hython

•Aventura con Mejores Puzzles:
Subterránea, de Jarel

•Aventura con Mejores PSIs:
Hierba tras el cristal, de Mel Hython

•Mejor Puzzle:
Hacer que el mono repita movimientos (Hierba tras el cristal, de Mel Hython)

•Mejor PSI:
La Voz (Hierba tras el cristal, de Mel Hython)

•Aventurero del Año:
Jarel

■ Código fuente del Museo de las Consciencias

Para que podáis echarle un vistazo, aunque son un tanto confusas por eso de ser un patch de muchos autores y muchos de ellos empezando en Inform 7
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1485

■ El nuevo Urbatain

Para aquellos que aún no se hayan dado cuenta del cambio de personalidad de nuestro Clérigo Urbatain al de Ruber Eaglenest, o de cómo llevar las teorías conversacionales al mundo de las gráficas:
http://interactivoruber.blogspot.com/

■ Lobo solitario para la nintendo DS

Un proyecto para llevar las aventuras del clásico de los librojuegos al terreno de las consolas:
http://www.projectaon.org/staff/frederic/index.php

■ Inform-6.30.2 para Debian, Ubuntu, etc.

Paquete deb para la instalación de esa versión del compilador para PC. Sirve para Debian, Ubuntu, Kubuntu, Xubuntu, Guadalinex y cualquier distribución Linux derivada de Debian.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1488

■ Nueva versión de Z-Machine Preservation Project (ZMPP)

El 21 de abril ha sido liberada la versión 1.02 de "The Z-Machine Preservation Project" (ZMPP), el intérprete para juegos de la Máquina-Z escrito en Java. Dato para aquellos que no sepan: ZMPP puede abrir juegos creados con el nuevo método de empaquetación Blorb de Inform7 (zblorb/gblorb).
http://zmpp.sourceforge.net/

■ TxtMap v. 0.44

txtMap es un pequeño traductor. Su función principal es transformar un texto plano en un archivo que se pueda compilar para obtener una aventura conversacional. Existen algunas transformaciones alternativas que no cumplen esta regla simple.
La nueva versión está disponible desde la web de su autor:
http://www.caad.es/baltasarq/download/index.html

■ Inferno 0.1

Inferno es un recubrimiento de txtMap, hecho en Java, que permite utilizar al mapeador de una manera muy intuitiva, visual y directa.
Inferno viene ya con todo para empezar a desarrollar en Inform. Inferno es un entorno que permite fácilmente crear una aventura a partir de una descripción realizada a modo de juego. Una vez satisfecho con el resultado (que se puede ir verificando mediante su visión en un navegador), es posible generar el código, y en el caso de I6 e I6Sp, trabajar directamente en este entorno, bien hasta el final de desarrollo, bien hasta que el trabajo tenga algo más de madurez (y entonces utilizar Jit o Wide).
Inferno es ideal para principiantes, pues es capaz de generar las habitaciones y objetos de una aventura en varios sistemas, incluyendo I6, I6Sp, I7, I7Sp, y a otros españoles como Superglús, Kenshira, AGE e InformATE!.
http://www.caad.es/baltasarq/inferno/

■ Arquelogía aventurera

El descubrimiento del código fuente original de la Colossal Cave antes de que Woods le añadiese los elementos de rol y tolkien para convertirse en la Aventura Original que todos conocemos hoy en día.
http://groups.google.com/group/rec.arts.int-fiction/browse_frm/thread/607acaf1a279d4dd/bd53b672a185d177

• Steve Meretzky's basement

El segundo acontecimiento arqueológico aventurero importantísimo. Steve Meretzky's basement, el sótano de este miembro de Infocom es un lugar impresionante. Cuando quebró Infocom, arrambló con todo lo que pudo: Cajas originales de juegos de Infocom, documentos de diseño, documentos internos, etc. Una pasada!
http://ascii.textfiles.com/archives/000626.html

• Notas sobre Infocom

Esto es el destripe del ocaso de Infocom en torno al desarrollo fallido de una continuación del famosísimo Hitchhikers the Dougla Adams. En ese documento hay emails privados corporativos de Infocom, incluso una beta del juego. Además el los comentarios del blog han participados los mismísimos autores y gente que trabajaba en Infocom... directamente no tiene desperdicio.
http://waxy.org/2008/04/milliways_infocoms_unreleased_sequel_to_hitchhikers_guide_to_the_galax/

■ El mundo de interpretes de código Z se ha actualizado recientemente, he aqui los avances:

• Filfre

Intérprete de Maquina Z y Glulx para Windows. Las mejoras se aplican a la maquina Glulx (soporte para I7 y OggVorbis)
http://home.grandecom.net/~maher/filfre

• Flaxo

Intérprete de Maquina Z basado en Flash9.
http://www.bespokerealities.com/FlaxoDemo.html

• ZLR

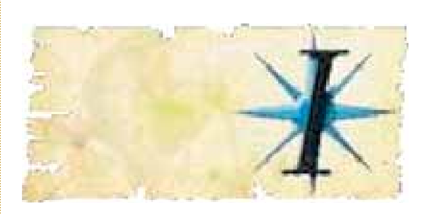
Intérprete de Maquina Z basado en .NET, con variantes en version grafico y version consola.
http://sourceforge.net/projects/zlr/

■ Cover-arts para AC/IF Hispanas

El propósito de este "repositorio" es el de disponer de un lugar para la exhibición y descarga de cover-art para trabajos hispanos de aventura conversacional o ficción interactiva. De ésta manera podrás imprimir las carátulas de CD de tus aventuras favoritas.
http://coverarts.deviantart.com/

■ Planet IF

Nace el Planeta Aventurero en su versión en inglés, recogiendo en un único blog todos los blogs de la escena anglosajona, como por ejemplo el de Emily Short o el Grand Text Auto.
http://wordeology.com/planet-if/



■ Nueva actualización de Inform 7: 5T18

La nueva actualización de Inform 7 trae novedades sustanciales respecto a sus predecesoras. Por primera vez ya no se modifica el núcleo del sistema Inform con el uso de hacks, ya que el autor ha previsto las posibles traducciones a otros idiomas aparte del inglés, con lo que con una simple extensión, desarrollada ya por Sarganar, hace que Inform 7 entienda español sin necesidad de tocar nada más.
Inform 7 SP: http://www.caad.es/informate/infsp
Web oficial Inform: http://www.inform-fiction.org/

■ I7 Browser

El I7Browser es una ayuda que muestra información relacionada a la sintaxis de I7 para las principales frases, palabras, etc.
Tu escribes la palabra en la caja-autocompletar, y se te mostrará la información relacionada.
http://www.caad.es/informate/infsp/downloads/I7Browser.rar
On-line: http://sarganar.googlepages.com/autocomplete.htm

Club del Conversacional

por Depresiv

Esto que digo sólo es una idea que me vino a la cabeza el otro día *(aunque me suena que los "guiris" tienen algo parecido)* ¿Qué tal podría estar que se hiciera una especie de "Club del Conversacional" a la manera de los "Clubes del Libro" que se hacen por ahí? Me refiero a una lista de personas que queden cada uno o dos meses en jugar a **una** aventura concreta. Es decir, que se vaya turnando alternativamente cada una de las personas de esa lista en proponer una aventura concreta a jugar y una fecha final de "lectura" *(sea uno o dos meses después)*. Pasado ese tiempo, se usaría uno de los hilos del foro para comentar durante algunos días esa aventura. No sólo en términos de calidad o efectividad *(aunque desde luego eso también)* sino también en términos de **significado**: Qué nos transmite una aventura, qué pretendía expresar el autor con cual o tal cosa, etc.

El objetivo de un "Club" como este sería doble:

■ Por una parte permitiría que se jugaran nuevamente o por primera vez aventuras que han tenido un olvido que se cree injusto *(aventuras antiguas del proyecto BASE, por ejemplo, aunque no sólo de estas, obviamente)*, o que por idioma nunca se les ha dado una oportunidad *(aunque puede que a algunos les interesara más centrar el "Club" exclusivamente en las aventuras en castellano)*.

■ Por otra parte porque sería un punto de partida para más discusiones en torno a un tema que creo algo olvidado, aunque recientemente haya habido algunos comentarios al respecto: el significado y el lenguaje en los conversacionales.

Normas del club

Periodicidad mensual y aventuras en castellano *(yo admitiría las de arameo antiguo, aunque sea por la curiosidad, jeje)*. En cuanto a lo de los "socios accidentales", por supuesto que el que quiera meterse a comentar aventuras, está admitido. Lo que sí sería deseable, y me refiero a los "socios no-accidentales" es que adquirieran un compromiso más o menos serio con los plazos y los comentarios. Es decir, que cada mes jugaran a la aventura en cuestión *(sea o no un peñazo, que las habrá...)* y comentaran la aventura al acabar el mismo. En caso de que no pudieran hacerlo *(la "vida real", que siempre ataca)* comentan que se dan de baja en este mismo hilo y ya está. Pero es que... una aventura al mes tampoco va a dar tanto trabajo, la verdad.

También de acuerdo en que se comente en el hilo sobre ayuda a los puzzles etc... Yo creo que en esa parte no estaré tan activo, pero por mera imposibilidad: No tengo internet en mi cuarto, y no podré acceder tan a menudo. Eso sí, al final de cada mes estaré aquí para dejar mis comentarios y mis apreciaciones.

Creo que si se hace bien puede ser muy interesante.Puede ser un buen "taller" para discutir las posibilidades del conversacional como medio expresivo, y en definitiva para hacer avanzar el género en nuevas direcciones. No se cómo lo véis, pero en mi opinión de aquí pueden salir muy buenas ideas para futuros proyectos.

Club del Conversacional

por Depresiv



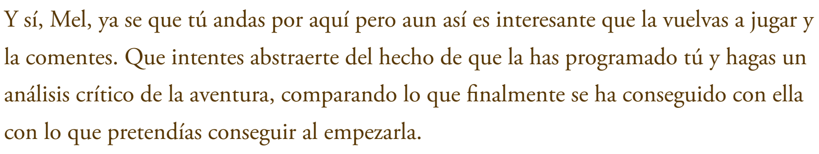
Miembros Actuales

Aquellos que decidan darse de alta en la agrupación, pueden añadir su nombre **al final** de la lista de miembros actual, que se puede consultar y editar en la wiki del CAAD: *(http://www.wikicaad.net/Club_del_Conversacional)*

- 1.- Depresiv
- 2.- Jenesis
- 3.- pipo98
- 4.- Mel Hython
- 5.- Mapache
- 6.- Planseldon
- 7.- Baltasar

El primer reto: APACHE

Se trata de un juego de demostración del antiguo Caecho?, en torno al rito de iniciación de un guerrero apache. No está terminado, pero sí se pueden hacer bastantes cosas en él. Para esta aventura, los que posean otros sistemas operativos distintos al Windows, me temo que deberán utilizar un emulador de MS-DOS.
Podéis encontrar su ficha aquí: http://www.wikicaad.net/APACHE



Y sí, Mel, ya se que tú andas por aquí pero aun así es interesante que la vuelvas a jugar y la comentes. Que intentes abstraerte del hecho de que la has programado tú y hagas un análisis crítico de la aventura, comparando lo que finalmente se ha conseguido con ella con lo que pretendías conseguir al empezarla.
Estamos a 27 de Febrero. El 27 de Marzo estaremos todos aquí para escribir nuestras conclusiones.





Club del Conversacional

Comentarios del club sobre Apache



Comentarios de Mel Hython, autor de Apache

Un aviso, APACHE, está al 30% y por lo tanto no es finalizable. Si realmente queréis comentarla... tendré que ver la versión que está accesible en la actualidad en la red y ver qué versión hay por mi disco duro, tal vez podáis ver algo que esté al 35%. Digamos que Apache tenía diseñadas tres fases, de dichas tres fases sólo existe la primera de ellas. Para empezar deciros que aunque ando un poco líado estos días, creo que la versión que está en la web es la última que llegué a compilar, así que creo que no hay nada mejor por ahí. Por otra parte algunas pistas sobre cómo jugar APACHE:

☐ Primero tenéis que saber que se trata de una aventura de tono simulacionista. Los PNJs van por ahí haciendo su vida, hay horarios, fases de noches y días, necesidad de comer, beber y descansar, etc...

☐ Creo que queda claro, pero la misión que se puede completar es la de matar a un oso (con un arma digna de un APACHE) y llevarle su zarpa a Niebla Gris.

☐ Pensad lo que es un arma digna para un APACHE. Un revolver NO lo es, por poner un ejemplo.

☐ Hay muchas formas de hacer todo, muchas dependen de la suerte, pero hay que considerar las reacciones de lo que hagas en el pasado. Por ejemplo, si matas a alguien del poblado, lo más probable es que te consideren un asesino y te den caza. Pero hay otras implicaciones similares.

☐ Con los PNJs se puede hablar de la manera antigua 'decir/di a X "lo que sea entre comillas"' y si no recuerdo mal tambien con una abreviatura 'X "lo que sea"'.

☐ A los PNJs se les puede pedir que te 'sigan' con aquello de 'decir a X "sígueme"'. Aunque no muchos hacen caso. También se les pueden pedir múltiples cosas, como en 'The Hobbit', así puedes pedir 'X "norte.este.coger tomahawk.oeste.sur.dame tomahawk"' y tu sentarte a 'esperar'.

☐ A los PNJs se les pueden preguntar cosas, especialmente con la partícula 'donde', aunque funcionan algunos 'como' o 'que'. O sea podeis preguntar cosas como 'decir a flor "¿dónde puedo encontrar un oso?"'. Aunque como podéis imaginar no funciona tan bien como cabría esperar.

☐ Se les puede pedir a los PNJs que combatan contigo, o incluso pueden decidir ayudarte por sí mismos.

☐ El bosque NO es un laberinto... al menos no exactamente.

Digo estas cosas porque son aspectos que se diferencias bastante de lo habitual y su desconocimiento puede hacer percibir la aventura de manera limitada.



VOX POPULI

Jenesis: Me gustaría saber de dónde viene la frase, "Empuja una piedrecita de tu tabla.." que el juego usa para que el usuario pulse una tecla y cambie de pantalla. ¿A qué hace referencia? ¿Algún juego indio tal vez?

Mel: Jeje... lo que tienes bajo los dedos acaso no es una 'tabla' con extrañas 'piedrecitas'? Pues eso... Esa frase es de las primeras versiones PAWS, así que no, no viene de ningún juego concreto apache o navajo, por aquel entonces tenía bastante confusión y mezcla de conceptos.
Por otra no he encontrado referencias a ningún juego de tablero apache o navajo de ninguna clase. Tenían montones de rituales vitales y anuales para llenar sus vidas de todas formas (principalmente en forma de danzas y periodos de meditación y purificación en las 'tiendas de fumar') y su expresión artística principal (de los apaches) eran los dibujos de arena y la cestería. En el caso de los apaches además vivían en un entorno tan brutal (por árido) que bastante tenían con conseguir sobrevivir. Creo que su mayor actividad lúdica era beber una especie de cerveza que creo recordar que fabricaban a base de su comida de sustento principal (la pulpa de mezcal cocida a fuego lento bajo tierra) y diversas infusiones de raíces locales.

Jenesis: Está bien la aventura, no sé por qué el "caecho" no fue usado por más gente ¿tal vez falta de documentación?
Por otro lado, yo siempre empiezo haciendo un mapa... pero como aquí el tiempo "cuenta", considero un pelín injusto que tenga que perderlo en hacerme un mapa del sitio donde llevo viviendo toda mi vida.
¿Alguien tiene un mapa de al menos la parte que Lobo Rojo debería conocer?
También echo de menos que las localidades no tengan "nombre", eso ayudaría mucho a no perderse... Es que... jo, esperar todo un mes para al final escribir una "tesis" sobre la aventura me parece un rollo; entonces todos emepezaremos a hablar a la vez y se armará un lío tremendo, yo pienso que es más entretenido ir cambiando impresiones según la vas jugando, así puede que incluso más gente se anime a jugarla ¿no?



Conclusiones del club sobre apache

■ **Depresiv**
Apache es la historia del "rito de iniciación" de un guerrero Apache. Al ser una aventura no acabada, encontramos algunas zonas y algunos personajes sin función ninguna para la historia, evidentemente como "ganchos" para una futura continuación que nunca llegó. Ya en un principio se nota la vocación "simulacionista" de la aventura en multitud de detalles. Así, existe un ciclo de día/noche, y una serie de personajes que se mueven siguiendo sus propias y personales agendas, realizando cada uno de ellos una serie de acciones (así, vemos al vendedor que cada día sale de su tienda para dirigirse al fuerte a vender sus mercancías, etc.) hay un sistema de combate implementado, y los PNJs reaccionan (más o menos) de manera lógica ante situaciones diversas: Si matamos a alguien del poblado, los demás se nos echarán encima, si muere la mujer del jefe, éste entrará en una depresión, necesitamos comer y dormir cada día, etc, etc...

Y sin embargo, vemos diversos problemas, asociados a una vocación de "realismo" tan ambiciosa, y es que... es un trabajo titánico. En cuanto que nos introducimos en el terreno de intentar simular un comportamiento real en una serie de personas empiezan las preguntas... ¿Cómo es que no hay gente llorando a mi llegada al pueblo, y alguien informándome de un hecho tan importante como que un oso ha irrumpido y asesinado a algunos de los indios? ¿Cómo es que un soldado me persigue hasta el interior del pueblo y NADIE me defiende del ataque? Y así podríamos seguir indefinidamente con otras muchas posibles "mejoras", como introducir más mensajes a los personajes para conocer su estado de ánimo en cada momento, etc.

Los personajes al final nos parecen cáscaras vacías, muy al contrario de la impresión de profundidad que se nos da cuando los examinamos (esa gran parrafada describiendo en detalle a los personajes). En un juego como el "Hobbit" de Spectrum, en el que las descripciones son de una línea, una serie de personajes móviles y con ideas propias no queda incoherente, precisamente porque el grado de detalle de los personajes coincide con el grado de detalle del escenario. En una aventura como "Apache", en la que hay una fuerte vocación de detalle y de coherencia en el escenario, tal detalle y coherencia resulta imposible de llevarlas a los personajes. Como resultado, desde el punto de vista de la experiencia de juego se produce un "choque".

El problema es uno que siempre me ha parecido sentir en todos los trabajos de vocación "simulacionista", y es... que lo "simulacionista" choca con lo literario. Al menos en los trabajos de este tipo que he podido ver.
A un trabajo literario le pido un cierto grado de implicación en la trama, de identificación con el personaje, de empatización con su vida. A un trabajo literario le pido emocionarme con situaciones diversas e imprevisibles. Y en los trabajos "simulacionistas" que he podido ver, el mundo que me plantean, siendo obviamente más complejo que el de una aventura basada en sencillos "nudos de trama", me acaba dando la sensación opuesta: de simplicidad, de previsibilidad.

Mi pregunta es: ¿sería posible en un futuro o con un determinado grado de trabajo conseguir una aventura con un mundo coherente, con personajes complejos que pudieran seguir sus propias vidas y reaccionaran con absoluta coherencia entre sí y a nuestras propias acciones? ¿Cuántos programadores harían falta para lograr algo así?



VOX POPULI

Voy a ver si consigo hacer un mapa y lo pego aquí en un spoiler, que no quiero quitarle la ilusión a nadie de fabricárselo si le apetece. Bueno, y si alguien ya lo tuviera... pleaseeeeeee!!!!!
Jenesis: Yo es lo primero... necesito situarme. Lo de los nombres de las localidades, no me refería a una barra, sino más bien a algo tipo coordenada, no sé...

Mel: ¿¿Coordenadas?? Tsk, tsk... En cualquier caso te digo lo que necesitas saber:
- El pueblo con sus kowas está a tu al rededor.
- Al sur está el río.
- Al sur del río el bosque.
- El pueblo tiene otra salida hacia el oeste, por el cual se llega al fuerte.
Y ya.

Jenesis: Ya se me ha comido el oso...
Y por cierto, que mal se deletrea la palabra "tomahawk"

Mel: Todos los parser de aquella época tenían límite de 4 a 6 letras, así que supongo que "tomah" o "tomaha" será suficiente. Es mejor que te consigas un arma más poderosa y más tradicional para un guerrero nativo americano. ¿Cuál puede ser?

Depresiv: Mel, necesito pistas. He resuelto la aventura matando al pobre bicho con el tomahawk, pero no he encontrado (o no he sabido ver) la "otra arma" a la que te referías.
Por otro lado... ¿Tu amigo sirve para algo? De entre todos los PSIs creo que es de los menos comunicativos que he encontrado (no entiende ni "sigueme" ni ninguna otra orden que le doy)

Mel: ¿Cuál amigo? Panza Negra es el PSI principal con el que hay que interactuar....
Ya lo he visto, te refieres a Nariz. No, ese PNJ está ahí, pero ni siquiera tiene instrucciones para hacer su vida, es un PNJ muerto, nunca lo desarrollé. Hay varios PNJs que simplemente están ahí sin terminar.
El otro arma es un 'arco'. Date cuenta que puedes preguntarle a panza negra por el asunto: Panza "¿dónde puedo conseguir un arco?"
También necesitarás flechas para hacerlo funcionar.



Mientras que llegue ese momento, juegos como "Apache" me parecen grandes experimentos, ambiciosos proyectos y desde cualquier punto de vista, búsquedas muy interesantes... pero bienintencionados fracasos, al fin y al cabo. No consiguen su objetivo, que era hacernos "sentir parte de un mundo complejo".
Por el lado más positivo, evidentemente se nota el buen hacer de Mel: la literatura que hay está bien escrita, y desde luego la casuística general es espectacular. Hay un gran número de situaciones previstas y planteadas, y varias soluciones para resolver los mismos problemas. Chapeau en ese sentido.

■ Planseldon

Decir que la aventura me aburre. Ya había jugado Apache hace mucho tiempo (que por cierto creía que era de Uto... ¿Uto no tenía también una aventura de indios?), y la verdad es que no me convenció. Al igual que la primera vez, le he dado un par de tientos y gracias.
Me atrevo a ser duro por tratarse de Mel, que es un triunfador, y por ser una obra escrita hace ya tanto que supongo que a estas alturas no le gusta ni a su autor.
Primero decir que echo en falta un comando para desactivar los gráficos (como aquellos de gráficos no/gráficos sí), pues el búho y las letras me disgustan y no pegan con la ambientación, aunque reconozco que las fotos de los psi están curiosas.

El escenario y la historia son muy atractivos, y también son meritorios los textos, bien escritos, aunque para mi gusto demasiado largos. Me resultan pesados. Demasiada paja. El rollo de aventura superabierta (creo que Mel la llama "simulacionista") me agobia. Eso de poder hacer muchas cosas que me distraen del argumento central del relato no me acaba de convencer, no al menos en esta aventura. No digo yo que haya otras aventuras donde sí pueda cuajar, pero aquí no. Quizás si todos esos detalles correspondieran a misiones secundarias, me atraería más, pero el hecho de que se haga de noche, de tener que comer o dormir, de poder matar al vecino, o los psi supercurrados, que en el fondo no saben hacer nada y andan moviéndose por ahí como amebas, me parece que más que aportar realismo lo que hacen es evidenciar las carencias del género. Creo que es mal camino. Insisto: me parece mejor centrarse en el relato-juego que gastar bytes y energías en estas cosas.

■ Jenesis

Es difícil comentar una aventura inacabada, más que nada porque para mí lo más importante de una historia es el final, y sin dicho elemento ya sólo puedes opinar sobre conceptos puntuales que a veces incluso pierden significado sin esa pieza clave, dentro de la historia.
Lo primero que me ha llamado la atención dentro de esta aventura es la pantalla con dibujitos de motivos indios que junto a cierto colorido en las letras, le da un aire ingenuo, casi infantil. Es algo que contrasta de una forma algo brusca con las fotos de personajes reales, que se muestran a lo largo de la aventura que tienen un aire serio, casi amenazante, imagino que debido a que cuando fueron tomadas era el efecto que se quería conseguir no sé...

Por otro lado, echo en falta algún modo de saber donde estoy con un simple vistazo. Letras de color azul muestran las posibles salidas, otras de color verde muestran los objetos que se pueden manipular y letras de color rojo, muestran los psis que hay a la vista, pero nada da un nombre al lugar en el que me encuentro, tengo que leer la descripción que aunque te sitúa en un lugar determinado adolece de un nombre que nos ponga en un solo golpe de vista en un punto de nuestro mapa imaginario.
Lo más relevante de la aventura es el "tiempo", éste pasa sin tener en cuenta turnos,

Club del Conversacional

Comentarios del club sobre Apache



VOX POPULI

Jenesis: Buff… yo no consigo gran cosa… Querría saber en qué inciden los días en el desarrollo del juego, porque llevo un buen rato intentando pillar al jefe para cambiarle el alcohol por el arco, y el jefe siempre está dormido. Si lo despierto, me echa de su tienda y se vuelve a dormir, y da lo mismo sea de día o de noche.
Y ahora me he encontrado en medio del poblado al oso y a flor de luna muertos… Por cierto, la descripción de la hermana es la misma esté muerta o viva, aunque ya sé que eso es irrelevante porque la aventura está incompleta y no se va a acabar.
También he empleado muchos turnos en buscar al oso, pero esta vez parece que solo me encontraba con Charles.
En el fuerte hay un soldado con el que me doy de leches pero que siempre termina matándome.
En el norte en las montañas he intentado salvar la piedra del camino usando la cuerda pero no encuentro el método exacto…

Jenesis: Bueno, aunque no logre terminarla creo que ya me he hecho una buena idea de cómo funciona todo en este pequeño mundo del oeste.
Es un mundo complejo, muy complejo porque hay muchos factores implicados en él, el tiempo, los psis, a veces parece que la comida y la ropa también vayan a ser tenidas en cuenta, pero la verdad es que no he llegado a morir nunca ni de frío ni de hambre.

No puedo hablar de los fallos de la aventura puesto que en este caso no sirve de mucho un feed-up, pero creo que cuesta mucho seguir la línea de la historia simplemente porque los campos de acción son tantos que no sabes por donde empezar.
¿Podrías darme la solución Mel? Es que así sabré si mis conclusiones son ciertas o simplemente es que no le he dedicado el tiempo suficiente para sacar provecho de la aventura.

También hay que tener en cuenta que el hecho de que esté inconclusa puede haber dejado la aventura llena de rastros que más adelantes podrían ser enlaces a las otras partes…
La verdad es que es difícil sacar conclusiones de un trabajo a medio hacer. No sé por qué Depresiv ha inexorablemente se hace de noche, se cierran las puertas del fuerte, amanece…
Los psis que en un principio despertaron mi curiosidad, al final me demostraron no tener más reacciones que las típicas de todos los psis, se mueven contestan de una forma más o menos coherente a lo que les dices, pero es muy fácil conseguir que parezcan tontos.
No he estado muy despierta a la hora de resolver los puzzles de esta pequeña parte del juego. Se suponía que tenía que matar al oso, pero el oso se ha empeñado una y otra vez en morirse por sí solo, a veces también moría la hermana del protagonista, no sé a qué era debido.
La insistencia de los psis en que coma y me vista, parecían augurar futuras desgracias para mí por desoir sus consejos, pero la verdad es que no morí ni de hambre, ni de frío a pesar de no comer o vestirme adecuadamente.
Hay una especie de laberinto en un bosque en el que aleatoriamente aparece el oso que has de cazar, pero a veces me cansé de dar vueltas sin ver ni las huellas, y en otras apareció muerto, eso era lo que más me frustraba, recuerdo que una de las veces apareció muerto en el mismo poblado, junto con la hermana pero fui incapaz de saber el motivo y la vida en el poblado se veía tan normal como antes.
Después está el soldado tozudo que una vez comienza a perseguirme es capaz de seguirme hasta el fin del mundo, sin tener en cuenta ni la hora ni los a los indios, y que al final seguramente debido a mi torpeza (no dudo que habrá algún modo de evitarlo), acaba matándome una y otra vez.
Con la ayuda de Mel conseguí los elementos para realizar mi primera misión y matar al oso, pero cuando di con el bicho se había vuelto a morir él solito, así que me limité a actuar como si lo hubiera matado yo y conseguí acabar la aventura.
El mapeado es extenso, pero avisada de que la historia no continuaba más allá de las montañas, no lo exploré muy a fondo.
No sé si se puede sacar algo más relevante de esta aventura, al menos desde la perspectiva del jugador no me ha parecido que sea muy diferente a otras que cuentan también con una gran cantidad de psis. Tal vez en en ésta te los encuentras más a menudo, aunque salvo el soldado, los demás no parecen percatarse de tu presencia si no te diriges explícitamente a ellos.
Si no fuera porque sé que no tiene la más mínima intención de hacerlo, yo animaría a su autor a terminarla, sería perfecta para la próxima RetroComp y podría servir para mostrar lo que ha cambiado la perspectiva del autor después de todos estos años.



■ **Pipo98**
Puede que no pase a la historia por mis comentarios de aventuras en el CAAD, pero bueno, simplemente decir que me ha gustado jugar a esta aventura que eligió Depresiv en su día, ¿Porqué?…pues bien lo que más me ha llamado la atención es la ambientación de la conversacional (empuja una piedrecita de tu tabla…). Supongo que Mel se puso al día de la vida de esta raza india y eso nos lo ha transmitido muy bien.
Destaco por tanto la Originalidad, por un lado por el tema elegido y por otro por la forma de interacción. En cambio, también digo que esta forma peculiar, me resulta complicada a la hora de jugar y a veces…incluso un poco frustrante, ya que me he sentido perdido hasta con el mapa. También decir que los hechos inesperados en algún momento incluso me desbordaban.
Felicito a Mel por las fotografías, a mí personalmente me han gustado, así como la introducción. Es una pena no ver terminada la aventura aunque viendo el mapeado…¡Tendrías para unos cuantos días de tajo!
He intentado subir alguna foto para que la gente que pase por aquí se lleve una imagen de APACHE (espero que se vean). Por último decir que ha sido un placer participar (lo que se ha podido) en este Club de lo Conversacional, es un honor para este Elfito. Un aplauso para Mel y nos vemos con la aventura de Expio.

Club del Conversacional

Comentarios del club sobre Apache



VOX POPULI

elegido esta aventura para abrir el debate, tal vez por los psis que son la asignatura pendiente de muchas otras aventuras, bueno ya nos lo explicará.

Mel: No tengo ni idea de porqué el jefe ha entrado en modo dormilón.

Para conseguir el arco fíjate en cuándo el jefe no lo lleva encima y a ver si puedes averiguar dónde y cuando lo deja. Pero eso no será suficiente. Tendrás que lograr que esté apartado del arco el tiempo suficiente. ¿Cómo? Fíjate en el bolso de tu hermana tal vez contenga algo que te sirva. Ahora bien, puedes pedirle a Flor que te dé cosas, pero no te dará el bolso ni muchas cosas de las que contiene, ¿cómo lograr lo que hay dentro entonces? De nuevo fíjate en cuándo abandona el bolso y piensa si hay algo que le haga lo bastante feliz como para que abandone olvidado el bolso un rato. Fíjate bien en su descripción, ¿algo que te llame la atención?

Cuando tengas el arco necesitarás flechas, puedes preguntar a Panza Negra sobre ellas, puedes pedirle cosas que necesites, aunque tendrás que buscarle algunos materiales necesarios, de nuevo puedes preguntarle dónde están esos materiales.
En cuanto a lo que hay al norte del fuerte... bueno, no existe. Esa piedra se debería poder pasar de varias formas (por ejemplo trepando y demás) pero el pueblo rostro pálido que debería estar al otro lado no existe, así que... es la parte final de la aventura (la fase 3).
Hmm... pensando en lo del Jefe del Poblado en modo comatoso, creo que he dado con la solución. Me parece recordar que Pavo de Pasos Majestuosos puede entrar en modo depresivo si su esposa muere por alguna circunstancia. Muchos indios del pueblo reaccionan violentamente contra el oso si este aparece por el pueblo, lo que normalmente provoca a su vez que el oso se ponga a atacar al iniciador, y los otros indios que pasen por allí se pondrán a ayudar en la pelea... al final eso puede provocar un mar de sangre.

Igual la mujer del jefe se ha visto involucrada en una de esas y el jefe se ha vuelto idiota.
Aunque no es improbable que sea un bug también.



■ **Baltasarq**
Como dice PlanSeldon, a mi la aventura me aburre. Siento decirlo así, Mel, pero es la verdad (lo digo aún consciente de ese ego que tienes que te hace sufrir tanto ... ¡mira que dejar Caecho? a medias?

No sé si el pq aún no ha salido la aventura definitiva que demuestre que el simulacionismo es "lo más", pero a mi me parece, simplemente, una pérdida de tiempo. Creo en las atmósferas bien hechas, con una cuidada literatura. Poner una piedra encima de otra está muy bien técnicamente hablando, pero entiendo que a un lector/jugador de un relato interactivo, le trae sin cuidado.

Esta es mi opinión, y por eso trato más bien de limitar las acciones del jugador. Por eso yo utilizo "hablar con", ya que creo que el esfuerzo invertido en cada PNJ para que hable como una persona "normal" es una pérdida de tiempo. Te introduce más en la atmósfera que te diga lo que te tiene que decir, y que si insistes te lo repita o te mande a paseo (y si lo haces con cuidado, hasta parece inteligente y todo).
Y como siempre, ésta es sólo mi opinión.

■ **Mapache**
Pretendo hablar de apache, más como proyecto que como obra finalizada (además que creo que es lo que refleja la realidad) ¡En qué estaba pensando el autor!
No puedo evitar pensar eso cada vez que abro la aventura, y más tras ver los mapas completos que subió al caad... ¿pensaba que se podía acabar ese proyecto con esa visión simulacionista?

Supongo que es un proyecto que empezaría en otra época donde la vida real no secuestraba horas y horas a la vida aventurera... ¿cuántas horas hay tras el desarrollo de apache? Por lo que he visto muuuchas, y todavía faltarían muchas más para completarla...
Si alguien anunciara un proyecto parecido ahora mismo en el Caad, creo que la respuesta mayoritaria sería un "replantéatelo" o "divídelo en trozos más pequeños"
Eso sí, me encantaría que alguien con aptitudes (creo que sobra gente así en la comunidad) tuviera digamos 30 horas semanales libres para crear aventuras, librerías (parsers)... ¡cuánto ganaríamos!

Como véis, no hablo de apaches, ni de puzzles, ni de parsers, sino de lo que de verdad me ha impresionado
Decir también que me sorprendió mucho la elección de Depresiv... un poco "dura" para la primera del club, ¿no?

■ **Mel Hython**
La aventura está vieja, aunque teóricamente es del 1993, en realidad la mayor parte de los textos, el mapeado, el diseño de los puzzles, las acciones de los PNJs fueron diseñadas al terminar el ANILLO, es decir en el año 1990. Estamos hablando del año de Heresville, una de mis aventuras favoritas de todos los tiempos.
Eran otros tiempos, tiempos en los que los textos eran breves, se presuponían muchas cosas sobre lo que se podía hacer y no (o examinar y no) y en los que no se esperaba que se 'explicase' casi nada de lo que acontecía. De hecho se esperaba del jugador que se esforzase en entender.

Amo la historia de APACHE, y sobre todo amo la información que acumulé para hacerla. Tengo más de una docena de libros anotados sobre los indios norteamericanos y pienso hacer más relatos interactivos sobre el tema en el futuro. De hecho varias veces

Club del Conversacional

Comentarios del club sobre Apache



en el pasado he recibido la alabanza de la 'originalidad' del tema. Es algo que me deja perplejo, supongo que porque mi familiaridad y mi afición a los nativos americanos y en particular con los Apaches es muy grande.

Lamentablemente esta clase de trabajos, como se ha podido ver, no se aprecia ni se entiende. Yo amaba a los PNJs locos del Hobbit, y no los entendía como cosas limitadas en un contexto limitado como los ha presentado Depresiv, no, no, para mi son lo más de lo más. Y fijaos lo que os digo, desde el Hobbit no he disfrutado nunca tanto con una aventura. Lo que es triste de decir ya que fue la primera de todas. Lo que pasa es que yo soy jugador de los Sims. Me encanta ver a los jodidos autómatas locos andar por ahí haciendo sus estupideces. Me encanta. Para mí el Hobbit era eso. Unos Sims de la época. Y eso intenté hacer todo el tiempo.

Para mí fue una increíble sorpresa que el ANILLO hubiese atraído tanto y APACHE solo recibiese varapalos. Desde mi punto de vista APACHE es muy superior. En un momento dado pensé que era porque había metido demasiadas cosas raritas (esos colorines, animaciones y demás zarandajas que los que varios os habéis quejado) pero qué remedio había, se trataba de hacer alguna demo para CAECHO? y había que demostrar que todas esas mierdecillas multimedias se podían hacer. Sin embargo, en una carta de Fran Morell, este desgranó la aventura y fue directo al problema principal (creo que sin saberlo) cuando me dijo algo así como que: 'los PNJs se movían demasiado'. Esto es lo mismo que os habéis quejado Jen o Plasen... cuando habláis de que es demasiado abierto o que os supera. Para mí ese era el valor principal, si para Fran solo era una molestia no merecía la pena. Esto no lo he contado NUNCA así que es primicia mundial. Tras leer aquella carta de Fran Morell perdí todo el interés real en desarrollar CAECHO?, o venderlo, y no me desconecté del mundo de las aventuras sólo porque había demasiados compromisos y demás. Pero entré en modo de inercia durante mucho tiempo. Hasta la primera Minicomp donde me empeñé en hacer algo diferente, y salió 'Casi Muerto'.

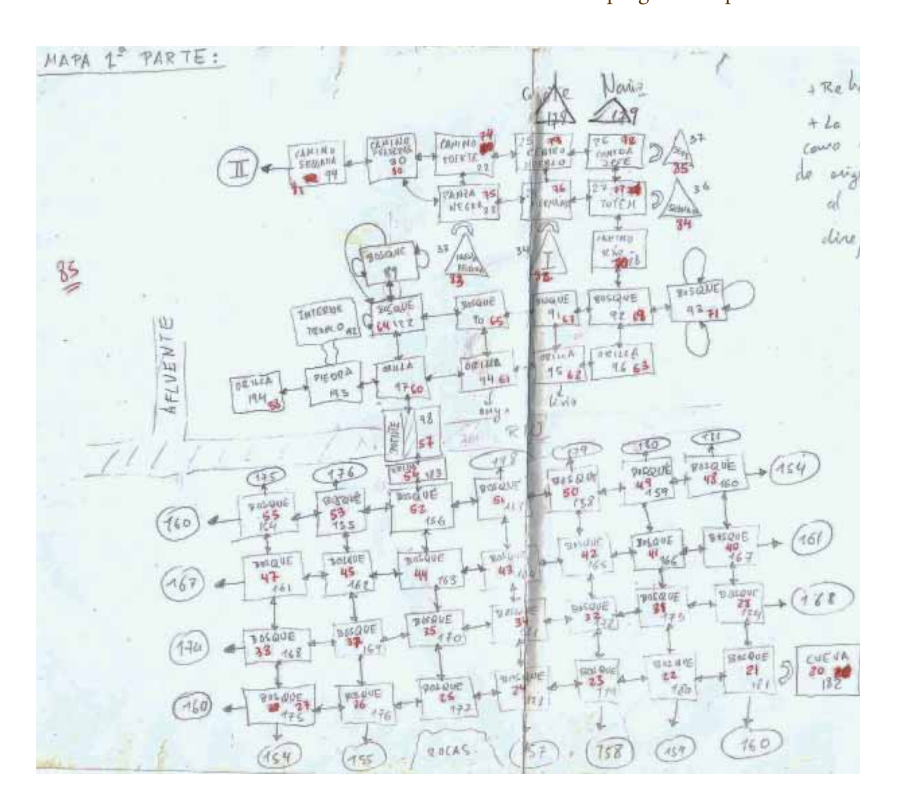
Cuando Depresiv escogió APACHE me entraron sudores fríos. Ya suponía que los comentarios iban a ser parecidos a los que se han hecho, pero que voy a deciros, a mí este tipo de cosas 'superabiertas' son las que aún me gustan. Con los años he aprendido a soportar (que no apreciar) las historias basadas en puzzles y concretamente las más lineales basadas en fases que han de resolverse una a una, más que nada porque de tanto en tanto encuentras una obra que merece la pena por su texto o porque la interactividad es deliciosa y el puzzle es sorpresivo. Pero aún añoro los tiempos en los que podía jugar un Sims de texto con historia empotrada.

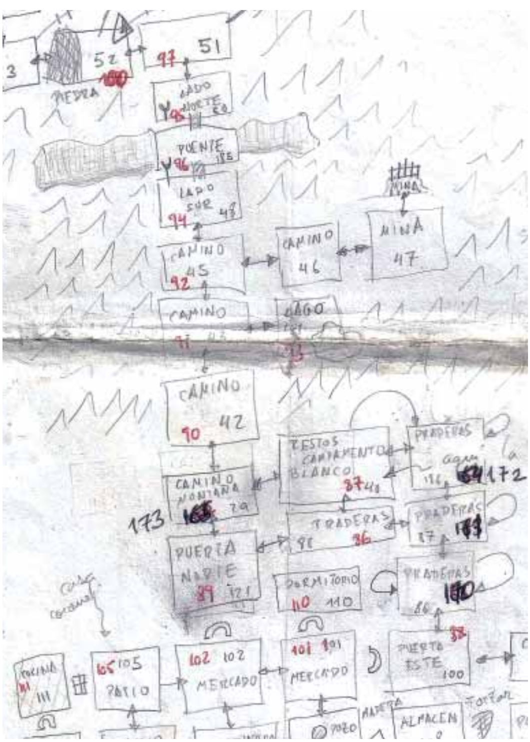
Desempolvar mi mayor fracaso (de conexión con el público) y ver que aún se mantiene esa desconexión es duro, no podéis imaginar cuánto. Por otra parte no tiene solución alguna. He intentado hacer APACHE (sigo amando la historia) en Inform un par de veces y simplemente no se puede. Necesitaría un parser con capacidades que ninguno de los actuales tiene. Seguro que alguno piensa que hay de todo y son potentísimos, y es verdad, pero les faltan cosas vitales que en el fondo no serían apreciadas pero que para mí eran el corazón de APACHE. Cosas como poder indicarle a alguno de los personajes la ruta hasta el fuerte, y pedirle que ataque por tí a ese soldado que tanto quebradero de cabeza le ha dado a Jen.

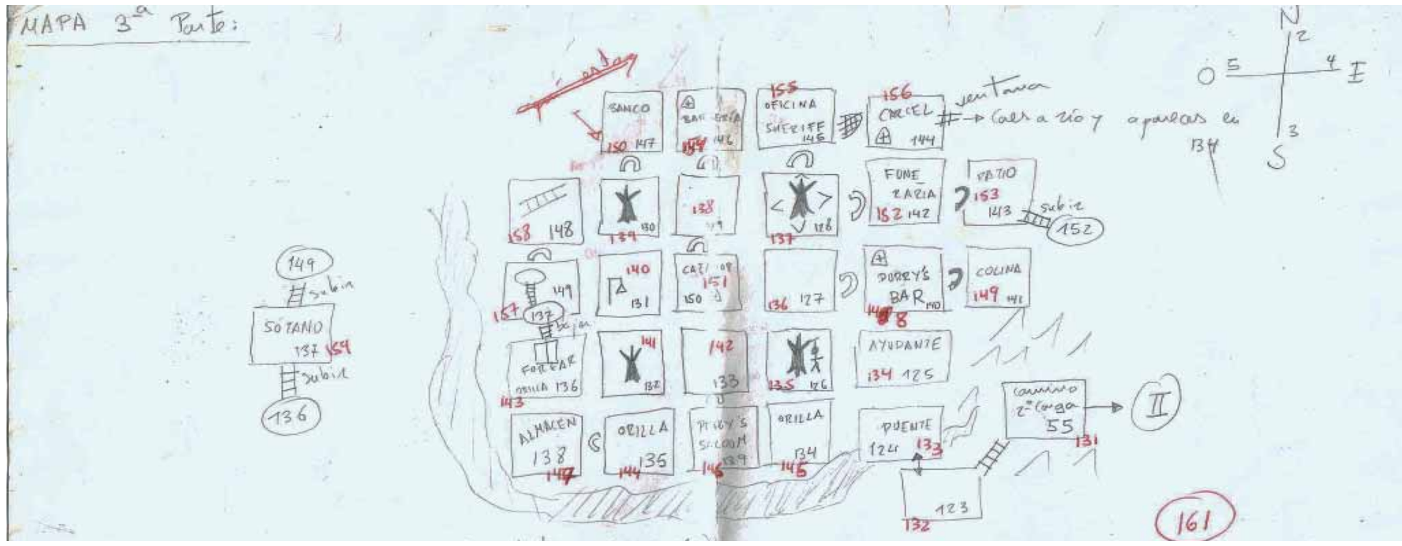
Comentarios recopilados por Sarganar
http://sarganar.googlepages.com/CdC.html

Mapas de Apache

Creados por Mel Hython allá por la década de los 90, cuando entonces se hacía llamar JAPS, tenemos aquí dibujados los mapas de la aventura de su puño y letra. Son las tres partes del juego, en las que se pueden observar la cantidad de localidades, así como el número de objetos y personajes, con lo que nos podemos imaginar el enorme número de situaciones que genera el sistema de mundo del juego ideado por Mel Hython, del que programó la primera de sus tres partes.







Club del Conversacional

Comentarios del club sobre La Hija del Relojero



■ **Jenesis**

La Hija del relojero fue una de las primeras aventuras que jugué, recuerdo que se presentó a la Nanocomp, cuando yo no sabía muy bien lo que era una nano y mi primer pensamiento siendo que yo era una enamorada de las aventuras gráficas fue, "No tiene puzzles, no es una aventura". Pero por otro lado no me dejó indiferente, realmente me puso la piel de gallina. Esa música triste y pausada contando la lenta agonía de la pequeña... los suspiros del padre, sus pensamientos "Mi niña se muere", el ambiente era totalmente embriagador y mucha gente dijo lo mismo en sus comentarios, la atmósfera conseguida era realmente hermosas y emotiva.

Si tenemos en cuenta lo insufrible de la interface, la sordera pertinza del parser y demás fallos, el hecho de que la obra haya cautivado a más de uno no deja de ser sorprendente. Mi intención al proponeral en el club, era descubrir qué hay de cautivador en ella, saber por qué hay gente que después de jugarla y ver todos esos fallos piensa "que historia tan bonita".

Yo creo que lo que la palabras elegidas por Expio para describir la agonía del padre y de la niña son hermosas, y la música elegida como fondo es hermosa y demuestra que una música bien elegida, puede ser algo más que un mero adorno a la hora de sumergirnos en una conversacional.

Esta obra es un diamante en bruto, que merece la pena pulir hasta que brille lo suficiente para que la gente la pueda disfrutar en su justa medida, en fin, que se merece una segunda oportunidad, y espero que las críticas y comentarios que genere este hilo animen a su autor a retomarla.

■ **Depresiv**

Aquí se narra el momento en que un padre acuesta a su hija, aquejada de una extraña enfermedad (rosas en la espalda). Intenta que ella duerma y se olvide de su dolor. La historia me gustó... pero me gustó con discrepancias. Para ser más exacto, creo que me gustó la "historia que podría haber sido", y no la historia que es.

Se ha hablado mucho de la "sordera de oído" de la aventura, y de las faltas de ortografía. En general la aventura tiene un aire de descuido y de improvisación muy fuerte. Se nota que hay ideas poderosas y emotivas detrás, pero quedan reducidas a nada precisamente por esa batalla sin cuartel que se realiza con el "programa". No se nos permite "dejarnos ir" en la narrativa, cuando constantemente estamos viendo saltos de línea desordenados, errores ortográficos y de puntuación, objetos no codificados, acciones lógicas sin respuesta, frases en inglés soltadas por Adrift, acciones necesarias para resolver la aventura que deben ser escritas de una sola manera muy específica, etc... Así, no es la historia la que te deja introducirte en ella, sino el lector el que tiene que hacer el esfuerzo "bruto" de introducirse en ella.

La historia en sí me gustó. No estoy de acuerdo con lo que dice Mel cuando comenta que esta misma historia podría haber sido contada sin elementos mágicos. Es decir, sí,



VOX POPULI

Ternura... "duerme mi niña y descansarás"...
Intenta que ella duerma y se olvide de su dolor...

Belleza... que manera más bonita de describir una enfermedad... "rosas en su espalda"...
Pero "las rosas de la espalda" para mí son otro de los encantos del relato...

Abietanción, atmósfera... no estamos en cualquier cuarto, no es cualquier padre, el texto deja entrever un mundo mágico que despierta nuestra curiosidad...

Me gusta ese mundo que se medio-adivina en algunos de los párrafos, con esos artilugios mecánicos del padre inventor, y los reyes con su jardín artificial

Es una pequeña obra de arte, solo hay que ponerla en el cuadro que se merece.

Es como si alguien toca una hermosa canción con un instrumento desafinado Smile ...
Se afinará, estoy segura de que se afinará... o eso... o juro que Expio no va a ganar para collejas.

Por cierto... nadie escucha el sonido?
Es que en principio era otra de las razones por las que elegí esta aventura...

Jenesis

De momento no me ha gustado mucho, la verdad. Me he quedado perplejo por la extrema falta de interactividad, hasta que he visto que era una Nano.

Ahora en serio, lo que menos me ha gustado ha sido las faltas de ortografía, que hay unas pocas y eso me mata mucho la calidad literaria (aunque seguro que yo mismo meto... pido perdón, pido perdón...). Pero el hecho de que aparezcan los mensajes de respuesta a veces en inglés y que la interactividad sea tan reducida no ayuda.

Mel Hython



podría haber sido contada sin elementos mágicos. Pero "las rosas de la espalda" para mí son otro de los encantos del relato, que no tendría de la misma forma si la niña sufriera una infección pulmonar. Creo que imaginar por el simple hecho de imaginar también es válido, no todo debe "tener un sentido final".

Me gusta también ese mundo que se medio-adivina en algunos de los párrafos, con esos artilugios mecánicos del padre inventor, y los reyes con su jardín artificial. Hace tiempo leí un comic que hablaba de dos amigos que iban con su nave espacial de planeta en planeta a drogarse. La historia me gustó mucho. Se me ocurrió que podría haberse podido contar como una sencilla "road movie", sin naves espaciales ni planetas. Pero luego pensé... ¿Por qué no? ¿Por qué todo tiene que contarse de una manera "normal"? ¿No es válido imaginar por el simple placer de imaginar?

¿Has leído "La Espuma de los Días" de Boris Vian, Expio? La historia me recuerda bastante.

Aun así, insisto. Las bondades del relato (que las tiene, por supuesto) quedan a mi parecer completamente anuladas por el criminal descuido de la implementación. Para mí, se convierte en una historia que puedes disfrutar "después de haberla leído", pero no en el momento de leerla. Así como está, no opino que sea una gran obra, fíjate si para mí los problemas de implementación son importantes.

El final creo que pretende interpretarse como que la niña "se salva". Sin embargo... ¿Te has dado cuenta de que también se puede interpretar como si la niña muriera?

¿Esa ambiguedad era buscada?

Espero que Expio, nos de la oportunidad a todos de poder hacerlo con una actualización de la obra.

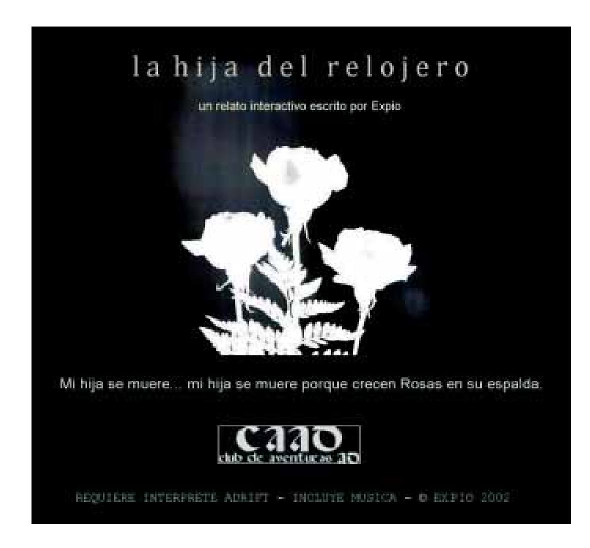
■ **Pipo98**

Lo que más destaco de esta mini-aventura es la idea principal, me parece una historia entrañable, rebosante de sensibilidad. Esto le hace , por lo menos para mí, que todas las carencias que después pueda tener las vea con unos ojos más benévolos.
¡Qué la historia es demasiado corta!, bueno esta es la historia de un escritor el cual pensó en un momento determinado que así valía y por lo tanto no hay que buscar más. Supongo que si otra persona tiene otras ideas para esta aventura, seguro que el fondo de todo cambiaría...

¿Cual es el fondo?, pues simplemente (siempre hablando desde mi punto de vista) la INSPIRACIÓN en un momento determinado, la frase que rondaba la cabeza de Expio y a partir de ahí se puso a crear, crear, crear... Eso no lo tiene todo el mundo, unos buscan información y apartir de ahí crean, otros copian, pero la inspiración viene...y eso es digno de alabanza.

Club del Conversacional

Comentarios del club sobre La Hija del Relojero



■ **Baltasar**

La aventura no está muy bien traducida, que digamos, pero tampoco está nada mal. Eso sí, hay que utilizar infinitivos para todo. Sin querer, me la he acabado. Echadle un ojo a la mesita, ahí está la clave ...

Me ha gustado mucho, realmente, tiene una literatura muy cuidada, y es una historia, muy muy bonita. En el lado negativo, he visto múltiples faltas de ortografía, y el parser no entiende casi nada, aparte de no estar traducido.

■ **Planseldon**

Poca interactividad, pocas respuestas programadas, respuestas en inglés, faltas de ortografía (aunque a mí esto último me da igual). Pero suponiendo que esto hubiese estado más cuidado, lo que menos me ha gustado de la aventura no es eso, sino el planteamiento del puzle, demasiado simple, y sobre todo que no está a la altura del relato, que, sin embargo, si me ha gustado bastante.

Lo mejor de la aventura, para mí, es la ambientación y el relato en sí: me gusta el rollo de "cuento de hadas" narrado de forma adulta y realista. Eso es lo mejor. También la música me parece bien escogida.

Mientras la jugaba hubo un momento en que la fuga (creo que la música es una fuga, no me hagáis mucho caso) comenzaba a crecer, a crecer, a crecer.... y yo me iba agobiando pensando que si no conseguía hacer algo la niña se me iba a morir, y que en el momento justo en que la fuga terminase, la niña se moría. Pero esto no pasó así. Hubiese estado bien, aunque no sé si técnicamente es posible (es decir, que el fin del juego llegue cuando se acaba la música), supongo que sí.

En resumen: una historia con una ambientación sugerente pero sin nada que hacer interesante, algo que para mí es fundamental en nuestro género... para eso nos quedamos en el relato no interactivo ¿no creéis?

■ **Mel Hython**

Para mí una aproximación u otra a un tema es sólo una herramienta, o para ser más precisos una manera de resaltar lo que realmente me interesa: el tema mismo. Si el tema es delgado o casi inexistente, entonces espero una 'experiencia' coherente y poderosa en su conjunto.

El 'tema' de esta aventura se puede poner en otras formas tal y como dije en mi primer mensaje. Para mi la aproximación realista tiene más 'fuerza' mientras que esta aproximación 'cuento infantil' y todo ese mundo irreal que vosotros mismos apuntáis que se entrevee simplemente nos dispersa, nos aleja del asunto central:

El terrible dolor del padre, poderoso a su manera e importente a su vez para impedir la muerte de su hija.

Club del Conversacional

Comentarios del club sobre La Hija del Relojero



VOX POPULI

Tengo que rejugarla un par de veces más, pero mi sensación es que no se puede examinar más que lo imprescindible, lo que para una aventura de clase 'literaria' me parece un fallo grave.

Creo que merecería la pena reconstruirla con un librería base más potente (en I7 no creo que sean muchas líneas de código).

En cuanto a la historia en sí...pues no me ha 'llegado', la verdad. El rollo 'onírico' y 'simbolista' no me llega casi nunca (aunque me apasionó 'Olvidado Rey Gudú'), y me parece excesivo en este caso.

Un padre casi 'mago', creador de autómatas, capaz de dotar vida a lo inanimado y cuya hija se muere por que le crecen 'rosas' de la espalda. No puede hacer la magia que hace con los autómatas con su hija, etc... Es un entorno sacado de un cuento de hadas o de las 'Mil y una noches'.

Para mí la historia hubiese tenido más fuerza si la hija se hubiese estado muriendo de tuberculosis, el padre fuera un carpintero común y el fénix hubiese sido una flauta que la hija no puede hacer sonar por su terrible enfermedad. La flauta tendría rota su lengüeta (haciendo una concesión a lo simbolista, como la hija hubiese tenido rota su voz por la enfermedad). El padre no puede curar a su hija, pero puede arreglar la flauta, la arregla animado por su hija y la toca (simbólicamente restaurando así la voz perdida de su hija) y ella se muere (simbólicamente dejando su voz detrás para consolar a su padre).

La bomba de historia. Es la misma (para mí), pero sin rollos románticos de rosas, autómatas mágicos y esas cosas que simplemente no me llegan.

Mel Hython



Pero es evidentemente una cuestión de gustos. (Ojo, ya estamos en modo crítica, así que entiendo que esta clase de comentarios que entran en conflicto con la libertad del autor son válidos y relevantes). Evidentemente el autor en esta obra ha escogido un modo de tipo no tanto onírico (ya que no se perciben eventos irracionales dentro de la coherencia propia del relato) como de 'cuento infantil' o de hadas.

Como ya he dicho para mí hay que separar entre el tema y la forma. El tema me parece intenso e interesante (aunque bastante tratado, no es acaso un tema muy cercano al tema que Photopía?, aunque eso da igual porque todo está ya muy tratado). En cuanto a la forma un relato faërico en el tono de las Mil y Una Noches (o lo que parece más cercano: los cuentos de los Hermanos Grim), puede resultar muy interesante, sin embargo fracasa debido a las faltas de ortografía y a la lucha constante con la interactividad.

El hecho de que sólo el puzzle central esté presente y esté parcialmente 'oculto' (en un cajón) por lo que hay que 'buscarlo' y por lo tanto hay que explorar, y esta exploración está minada de dificultades no necesarias en lo que debería ser un discurso fluído; hace que el resultado final en tanto a forma fracase, para mí.

También he de reconocer que soy 'insensible' a cosas como la banda sonora o a los detalles o figuras literarias aisladas del discurso general o conjunto de la obra (flores en la espaldas, autómatas y demás elementos sugerentes pero desde mi punto de vista no suficientemente integrados).

Una frase potente del tipo floreado:

"Y en sus anhelados ojos, una vez más, ví el rojo amanecer de nuestro reencuentro."

Puede ser vital para un inicio de una obra, pero no resulta para mí 'suficiente', si el conjunto de la obra no mantiene un tono común y especialmente si ese tono no está sincronizado con la relevancia o potencia del tema, e incluso si el ritmo no es el adecuado para el tema, si no confluyen todas esas circunstancias lo tengo que considerar una obra sin rematar.

En cuanto a la muerte o no de la niña, si no se está muriendo entonces la obra para mí pierde aún más, ya que lo que a mí me resulta más interesante (el tema de la impotencia) desaparece.

■ **Mapache**

Buena historia, mala realización, respuestas en inglés... comparada con la última de Expio, queda bastante palidecida...

Lo mejor:

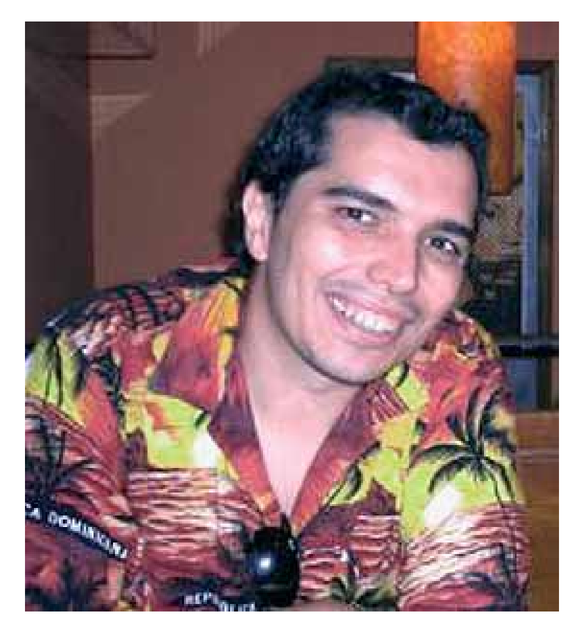
- La frase inicial "Mi hija se muere..." es de las que llegan

Lo peor

- La sensación de que el puzzle está "pegado" al relato

Akbarr, en la Caadiera

por Jenesis



Akbarr, autor de Olvido Mortal y aventurero envidiado por su buen vestir, posa aquí con la mejor de sus sonrisas.

La cadiera es el banco típico de las cocinas aragonesas. Junto al fuego, su pequeña mesa se desplegaba y servía para "charrar" o hacer labores domésticas en invierno mientras en el exterior los pasillos en la nieve eran siempre demasiado estrechos, y el cierzo del norte demasiado ancho. Nosotros desplegamos la mesa de nuestra "caadiera" para recibir a nuestros ilustres invitados.

Lunes 18 de febrero de 2008, por Jenesis

Después de algunos meses sin recibir visitas, hoy por fin el fuego vuelve a crepitar al lado de la cadiera...
Sobre la mesa reposa un plato de higos secos con almendras y el cristal una botella de rico vino de nueces, refleja las llamas que en esta tarde invernal derrite la capa de nieve que cubre el espantabrujas de la chimenea.
He puesto en el fuego la tronca que sobró en navidad, el trozo que no estaba hueco y que al ser tan largo no se quemó por completo, no quiero que mi invitado pase frío...

¿Frío? No sé de dónde he sacado que es friolero, ciertamente es una impresión que me ha venido a cuento de no se qué peregrino recuerdo... ¿habrán sido sus camisas hawaianas?

Hoy he invitado a mi humilde hogar al gran Akbarr y lo más característico de este hombre no son sus camisas, envidia de algunos aventureros afamados, leasé JSJ, Akbarr deja su impronta con su sonrisa, tiene la sonrisa más amplia de toda la comunidad caadiense.

@ Jenesis se sienta en el sofá y sonríe a Akbarr de oreja a oreja intentando ser un reflejo de su propio invitado.

J.- :D
A.- :)

@ Jen nota a Akbarr un poco comedido en ésta su primera sonrisa...

J.- Bueno... estoy un poco desentrenada... tanto tiempo sin recibir a nadie...

@Jen invita a Akbarr a sentarse comodamente en la cadiera y sin más preámbulos, lanza la primera pregunta que le sirve para sacudirse la pereza de un lago letargo de inactividad reportera.

J.- Akbarr ¿qué fue primero el nick o la aventura?
A.- La aventura, desde luego recuerdo que fue allá por el 91.
J.- Y hasta ese día... ¿cómo te llamabas?
A.- Me llamaba Andrés y de hecho hay gente que sigue llamándome así .

@ A Jenesis le parece increible que alguien sobre el planeta llame Andrés a quien todos sabemos se llama Akbarr, no obstante sigue con la entrevista.

Akbarr, en la Caadiera

por Jenesis



J.- ¿Y cómo llegaste a este mundo del CAAD?
A.- Supongo que fue googleando, se me ocurrió que alguien debía haber seguido con esto de las aventuras y mira por dónde tenía razón. :)

@Jen se pregunta si por aquellos tiempos ya existía Google... ella usaba Hotbot.

J.- ¿Cuándo jugaste tu primera aventura?
A.- Pues la primera fue "Don Quijote", que me la regalaron en Navidades el año que saliera la aventura, que no sé
J.- ¡Una aventura muy dificil!
A.- Pues sí, bastante chunga, aún me sorprendo de que después de eso quisiera continuar. :)

@ Jenesis piensa que cada cual tiene su destino y después se zampa un par de higos que previamente ha rellenado con almendras.

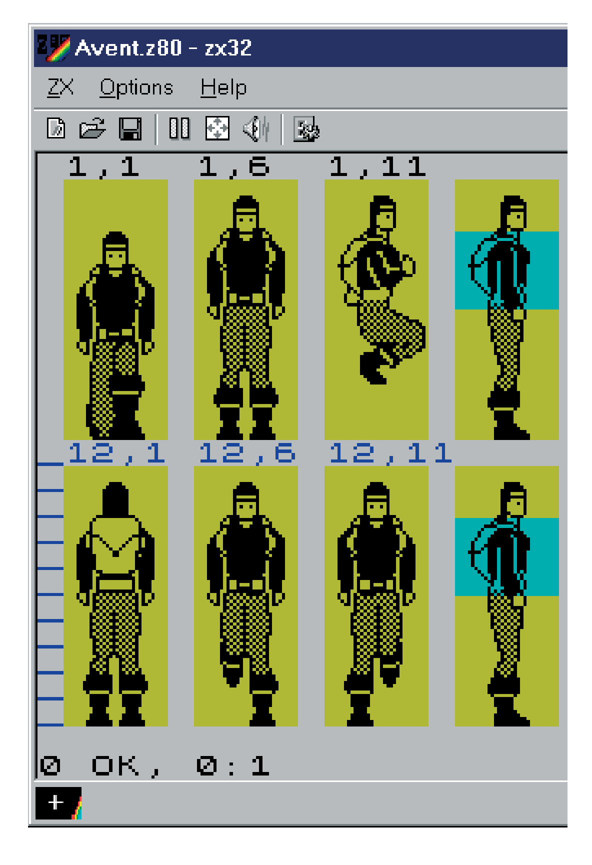
J.- Y llegaste al CAAD, viste el ambiente y pensaste "¡Voy a escribir una aventura para que vean lo que valgo! " ¿fue así?
A.- No directamente.
J.- Menos mal, me asutaría ser adivina. xD
A.- Primero estuve de jugador con las minicomps 1 y 2, y supongo que con alguna nanocomp (las actuales xcomp).
J.- :)
A.- Luego pensé que nadie había jugado esa aventura arcáica que hice en mis tiempos mozos así que la publiqué tal cual. Recibió unas críticas feroces con lo cual decidí que iba a hacer una nueva versión.

J.- A ver a ver... entonces llegaste al CAAD ¡con una aventura bajo el brazo!
A.- Creo recordar que no la publiqué directamente pero sí, ya la tenía hecha de hace tiempo.
J.- O sea tú solo por tu cuenta escribiste una aventura sin más, vaya...
A.- Sí, en los tiempos del spectrum cuando internet no era lo que es ahora
J.- Serías un chaval.
A.- 18 añitos (Ahora también soy un chaval, pero tengo más años) XD
J.- -Jajaja claro Ak!

J.-Y no estuvo mal, contando que la hiciste en... ¿en qué la hiciste?
A.- En PAWS, que era en lo que trabajábamos todos en esos tiempos. De hecho, creo que tardé dos veranos en hacerla.
J.- Pero... ese programa ¿no era supercaro? Lo digo porque un chaval de esos años..
A.- No me suena que fuera supercaro, pero sí costaba dinero. Todavía recuerdo cuando fui a correos a por él, ¡qué emoción!
J.- Ah, entonces me confundo con aquel que le regalaron a Mel hythom, Uto, JSJ y... no se quien más.
A.- Sip, el DAAD. Ese no es que fuera supercaro, es que creo que no se vendía.

Akbarr, en la Caadiera

por Jenesis



@ Jen no sabía que entonces ya proliferaran los parsers.

J.- Bueno... y dices que las criticas fueron feroces. O sea... juegas la del quijote.. y sigues... te ponen a parir ... y sigues... Lo llevas en la sangre , reconócelo ¡ eres un aventurero nato! xDD

A.- Sí, va a ser que soy un poco masoquista, pero sí, mi lema ha sido siempre levantarme y continuar ante las adversidades, va a ser eso, sangre aventurera. :)

J.- Y entonces lanzas el remake... y la sorpresa.. ¿te esperabas semejante éxito?

A.- Bueno, la verdad es que al final según iba haciendo el remake me animé y me puse a hacer otra para trastear con Inform, y de ahí salió "Olvido Mortal"que yo diría que tuvo más éxito que Akbarr.

J.- Anda... yo pensaba que era posterior.

A.- La nueva versión de Akbarr corrigió los mayores defectos que tenía, algunos de los cuales eran bastante graves y también bastante evidentes, y te "echaban para atrás" en cuanto empezabas. Pero había cosas que no se podían arreglar sin volver a hacer la aventura enterita, como por ejemplo, la tontería de guión que tiene. XDDD

J.- A mi me gustó Akbarr para PC, y creo que a todo el mundo que conozco que la ha jugado. Hablemos ahora de tu gran obra, Olvido mortal. Una gran aventura equiparable a pelis como "Los otros", o "El sexto sentido", porque tiene ese factor sorpresa que la hace excepcional. ¿De dónde surgió la idea? porque es un planteamiento totalmente diferente al de "Akbarr".

A.- Pues es curioso, en realidad está basada en una historia corta que escribí en mis tiempos mozos, (parece que todas mis ideas las tuve en esos tiempos) y cuando tenía ya pensada la aventura voy al cine a ver... adivina! "El sexto sentido" y pienso c@br*n$s, me han copiado la idea! XDDD

J.- Jajajajja

A.- También pensé que todo el mundo iba a pensar que YO había copiado la idea de la peli pero resulta que no, creo recordar que nadie dijo nada.

J.- A mi me paso lo mismo con "Shrek ". xDD

A.- ¿Shrek?

J.- Sí, y "El libro que se aburría", hay gente que las relaciona, pero la aventura es anterior a la peli.

J.- Y después viene un lapsus hasta la traducción del "Olvido mortal". Cuéntanos tu experiencia en el mundo anglosajón.

A.- Pues no me acuerdo muy bien cómo empezó el tema, pero se me ocurrió que podía explotar un poco más la aventura si la traducía, (soy un vago redomado, intento siempre exprimir lo poco que hago).

J.- Jajajaja.

A.- Así que me puse a traducir olvido.

J.- ¿Reciclar?

A.- Eso es, la traducción la verdad es que fue un poco horrorosa, en español, tengo tendencia a escribir frases "enrevesadas" y en inglés, tengo tendencia a escribir frases "endiabladamente enrevesadas"!

Akbarr, en la Caadiera

por Jenesis



Al final conseguí que el juego se entendiera pero no que los textos quedaran bien, con lo cual, conseguí unas pocas críticas feroces por parte del mundo anglosajón. Con lo cual adivina lo que hice...

J.- ¿Hundirte en una depresión?

A.- ¡Noooo!

J.- ¿Hacer un curso de inglés?

J.- ¡Aaaaah comprarte otra camisa aventurera! xDD

A.- ¡Levantarme y continuar!

A.- ¡Mi lema!

J.- Ops... sí claro. :D

@ Akbarr va a quedar como un héroe de tebeo después de esta entrevista. XD

A.- Jajajaja.

El caso es que los angloparlantes habían creado una página de traducciones, como si fuera una página de empleo. Es decir, se registraban traductores buscando aventuras que traducir y aventuras buscando traductores.

No recuerdo si fui yo el que buscó el traductor o el traductor el que me buscó a mí, probablemente fui yo porque no recuerdo que llegara a registrarme.

Así que Nick Monfort hizo una nueva versión de la traducción a la que llamó "Dead reckoning". Si comparas una versión con otra te partes de la risa (por la traducción original, claro).

Lo malo es que casi nadie jugó a la segunda traducción.

J.- Que pena...

A.- Aunque tiene por ahí un comentario de Emily Short que da bastante en el clavo en los defectos de la aventura. Con lo cual debo pensar que finalmente sí conseguí que la esencia del juego llegara a los ingleses.



Akbarr, en la Caadiera

por Jenesis



J.- Hablemos un poco de ti:
Una aventura que hayas jugado y te entusiasmara .
A.- "Fotopía, por ejemplo; y la Aventura Original.
J.- Una que te emocionara.
A.- Fotopía.
J.- Una que te divirtiera.
A.- Por decir otra distinta, "El Jabato" me divirtió bastante y también "Carvalho".
J.- Una que te hicera pensar, meditar.
A.- No es lo mismo... ;)
J.- xD
A.- Pensar: "El genio" deJarel... bueno, y muchas otras de Jarel, todas chunguísimas.
A.- Meditar... No recuerdo ninguna que haya conseguido hacerme meditar

J.- Tú eres de la nueva etapa de las conversacionales... ¿piensas que se ha perdido algo del encanto de las primeras aventuras? ¿Cambian las aventuras o cambiamos nosotros?
A.- Yo creo que somos nosotros los que cambiamos, lo que pasa es que cambiamos en las dos vertientes, como creadores y como jugadores. Por tanto, las aventuras tienen algo menos de encanto y nosotros también las vemos con menos encanto aún.
J.- Creo que estoy de acuerdo contigo.



J.- ¿Le ves futuro al genero, cuál?
A.- Sí, sí que le veo futuro al fin y al cabo ya hace mucho tiempo que es un género anticuado, ¡ya en los tiempos del spectrum estaba anticuado! y aun así sigue perdurando, incluso interesando a nueva gente.
Me gustaría ver qué pasará cuando se popularicen los cacharrillos esos que no recuerdo cómo se llaman, que sirven para leer cosas.
J. ¿Libros electrónicos?
A.- Pero que no tienen una pantalla con luz, o sea, que son "agradables"...
Esos tiempos pueden ser muy buenos para la aventura.
J.- Cierto
A.- Puede que entonces con esos libros se empiece a explorar un poco el terreno de la "ficción interactiva", cuando esos cacharros sean populares.



J.- ¿A favor o en contra de las comps?
A.- Totalmente a favor, promueven la creación de aventuras.
J.- :)
A.- Y además, promueven que la gente las juegue, que es casi más importante.

J.- ¿Olvidada por completo tu faceta de creador de aventuras gráficas?
A.- Juas, bueno, mi faceta de creador de aventuras gráficas se limita a un vaporware de Akbarr 2. La verdad es que fue una pena que no la acabáramos, pero creo que ahí tuve dos problemas;
* Uno: el parser, IndyJava, que daba problemas y el autor no quería arreglarlos.
* Dos: mi hermano, que tenía que hacer los gráficos... y que es aún más vago que yo.
Así que olvidada... hasta que mi hermano se ponga las pilas. :)

Akbarr, en la Caadiera

por Jenesis



J.- Te dejaron sin opciones...
A.- La verdad es que estaba bastante avanzadilla a nivel de guión y programación.
J.- Pues da rabia dejar las cosas así.
A.- Sí, la verdad es que me dio rabia, pero ya no dependía sólo de mí. Hace unos meses, mi hermano me dijo de continuarla pero fue sólo una locura temporal.
J.- Jajaja
A.- El siempre espera que yo trabaje y yo lo que espero es que trabaje él. XD
J.- Sí en eso os parecéis como buenos hermanos. xD

J.- Se me ha quedado una pregunta en el tintero sobre el tema de las traducciones, ¿animas a la gente a que repita tu experiencia?
A.- Depende.
Hacer una traducción implica un trabajo grande si no dominas mucho el inglés, pero si tienes oportunidad de hacerlo, lo recomiendo 100%
La forma de ver las aventuras que tienen los anglosajones es bastante diferente a la nuestra y la aventura la va a jugar mucha más gente.
Lo malo es eso, que o eres el rey del inglés o necesitas a alguien que haga la traducción

J.- Y nunca has pensado en serio en... en... ¿escribir un "parser"? :)
A.- Pues sí, sí que lo he pensado, la tenía en la linea de salida. Tengo grandes ideas para un hipotético parser, pero como sé que cuesta un montón hacerlo no lo voy a hacer :)
J.- Jajajaja.
A.- Mi parser ya tenía pensado estar basado en reglas, antes de que apareciera I7 aunque por un motivo diferente.
Mi parser ideal tendría interfaz gráfico. Un sistema de reglas se puede hacer relativamente bien con un interfaz gráfico.
J.- Al menos las ideas las podías plasmar en algun articulo para el SPAC.

@ Jenesis siempre barriendo para casa...

A.- No creo que escriba ningún artículo sobre eso, porque sería hablar sin hacer nada y eso es algo que no me gusta mucho, lo de decir "alguien debería hacer esto"
J.- A veces las ideas despiertan interes y ganas de llevarlas a cabo, nunca se sabe.

J.- Bueno, algo malo que quisieras erradicar del CAAD y su mundo.
A.- Iba a decir "los malos rollos"
J.- ¡Perfecto!
A.- Pero en el fondo creo que son normales en algo cooperativo como esto, son parte de cualquier relación...
J.- Amor-odio. xDD
A.- Así que no los erradico, ea!
J.- Jajajaja
A.- Pero estaría bien que no se tomaran demasiado en serio, que a veces sí ha ocurrido.
J.- Nah, son "peleas entre hermanos". xDD

Akbarr, en la Caadiera

por Jenesis



VOX POPULI

Eres muy modesto en cuanto a Dead Reckoning. Shattered Memory (juas!) quedó en un puesto intermedio, las críticas fueron positivas en cuanto a la historia pero no así en cuanto a la literatura, evidentemente... Con lo cual la posterior traducción de Nick Monfort, el comentario positivo de Emily Short y que Nick siempre la tiene en boca, creo que ha sido una aventura muy jugada por los angloparlantes. No se en base a qué Akbarr dice lo contrario, pero imagino que es la modestia típica del amor de padre.

Urbatain

Ahora que lo dices, mira que le puede caer una tira cómica a Akbarr, con una sonrisa de tres viñetas de largo :D

Jarel



J.- Algo bueno que le deses al CAAD

@ Akbarr pensando...

A.- La gente viene y va, pero le deseo al CAAD que siempre siga habiendo gente buena como la que hay ahora. :)

J.- Pues yo le deseo que siempre te podamos ver por aquí Akbarr con o sin camisas akbarreñas. :)

Aún recuerdo la primera vez que entré al canal del CAAD, alguien encendió el fuego y me invitó a sentarme cerca de él. Bueno, aquel día salí corriendo. xDD

A.- Seguro que pensaste que te invitaba a sentarte "encima de él". XD

J.- Jajajaja, pero volví... espero que todos los que compartíamos aquel fuego sigamos viéndonos por aquí, que nos vayamos a veces como yo hice hace unos meses, pero que siempre retornemos.

Gracias por tu amabilidad, ha sido un placer tenerte como invitado.

A.- Gracias a ti, Jen, para mí también lo ha sido

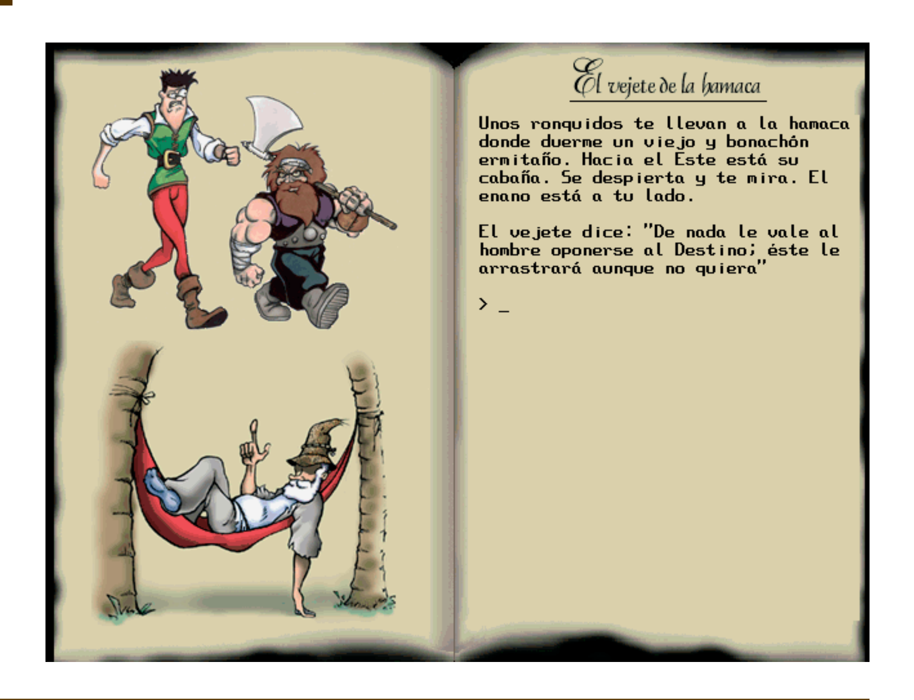
Acompaño a la puerta a Akbarr, un fuerte abrazo y lo veo alejarse por el camino del bosque.:)

No, no es fácil imaginárselo con una camisa hawaiana en un paisaje tan nevado como el que contempla su marcha...

Entro en la borda y azuzo el fuego mientras canturreo una vieja canción de excursionistas...

"Hawai hawai Hawai lindo Hawai Hawai Hawai... tierra de amooor... y de ilusiooonessss"...

Ah no, que no es hawaiana... que es dominicana... lo siento Akbarr yo a veces también confundo la procedencia de tus camisas. ;)



Jugar solo

por Jarel

tengo una idea para una aventura cachonda
resulta que estás jugando tan tranquilo...
y de pronto se abre una ventana gráfica estrecha arriba
y se asoma un viejo
y luego llegan más mirones
que observan cómo juegas
y te gritan cosas
venga ahí ahí, examina la mesa!!!
graba la posición, que te van a matar!!
cosa así
jajajajaja!
:D
como en los años 80 con las máquinas recreativas
"presión sicológica".
cuando había uno jugando y 10 mirando
sería como jugar acompañado
ahora jugamos solos en nuestras casas, delante de nuestros ordenadores
sería recuperar el espíritu juvenil y de la escasez
cuando no todo el mundo tenía ordenador,
y el que lo tenía,
se le llenaba la casa de amigos del cole
no jugabas solo:-P

Jarel

http://informatetu.blogspot.com

El éxito de tu aventura

Mini libro-juego, por Planseldon

Oh! c'est que l'aigle seul, malheur à nous, malheur! contemple impunément le Soleil et la Gloire. ***Gérard de Nerval***

Pues es tan sólo el águila, infelices nosotros, quien contempla impunemente el sol y la gloria.



Leyendo las quejas de **Jhames** sobre la poca repercusión que ha tenido su adaptación de **La Mansión**, debo decirle que no se desanime. Llevo ya dieciocho años en este mundillo y te aseguro, Jhames, que algo como lo que acaba de pasar con la **Minicomp** *(aventuras recién publicadas jugadas casi inmediatamente por más de 15 jugadores y profusamente comentadas en el foro)*, es bastante poco frecuente y algo que probablemente sólo las comps son capaces de conseguir.

Para los que os atrevéis a publicar vuestras aventuras fuera de comps, el camino hacia la gloria es mucho más duro, incierto e ingrato. Recuerdo que **Friedrich Nietzsche** tuvo que pagarse él mismo la edición de la última parte de su **Zaratustra**, que tan sólo llegaron a leer algunos fieles amigos. Lo cierto es que Nietzsche sólo conoció algo de éxito con su primer libro **El Origen de la Tragedia** . El resto de su obra la fue publicando como pudo, sin lograr repercusión alguna. Él, sin embargo, siempre estuvo convencido de que su filosofía iba a partir en dos la historia del pensamiento occidental Claro que Nietzsche murió en un manicomio, así que... quizás no sea el mejor de los ejémplos para dar ánimos :D

Pero en fin, de lo que se trata aquí es de explicar cuáles son las posibilidades de éxito de un escritor de aventuras conversacionales en el mundillo hispano actual a través de este fantástico

MINI LIBRO-JUEGO: EL ÉXITO DE TU AVENTURA

1 Te encuentras en una habitación iluminada sólo por la pantalla de tu ordenador y el rápido parpadeo de la lucecita del ADSL. Acabas de enviar tu última y genial aventura a la zona de descargas del CAAD. Pasa a 2.

2 Ha pasado un tiempo desde que consultaste los foros por última vez. Si estás cansado de esperar noticias de tu aventura, ve a 8.Si quieres entrar en los Foros del CAAD en busca de algún comentario sobre tu aventura, tira 1 dado de 6 caras. Si sacas de 1 a 5 ve a 2. Si sacas 6 vuelve a tirar el dado 2 veces, si sacas 6 las dos veces, ve a 9, si sacas 6 una vez, ve a 4. Si no sacas ningún 6, ve a 3.

El éxito de tu aventura

Mini libro-juego, por Planseldon



VOX POPULI

Realmente no se si lo que escribí parecía una queja. Fue un simple "estoy algo decepcionado" (Creo recordar). Todo lo que has escrito está muy bien. Pero no es aplicable en mi persona, porque yo no soy el autor de la aventura. Simplemente la he traducido y he realizado algunas mejoras que he considerado dan bastante "glamour" a la aventura. Lo que si se puede considerar una queja por mi parte, es que nadie haya mencionado el sistema de juego de QUEST. No es el sistema tradicional porque se puede utilizar el ratón. Sin embargo hice un esfuerzo muy importante en adaptarlo para que se pudiese jugar "integramente" a base de comandos con el teclado. (aunque la opción ratón a mi me parece interesante. Ya sé que a los "puristas" no). Mi intención con las críticas era saber si a la gente realmente le importaba el uso o no del ratón. No la crítica de la aventura en sí, puesto que como ya he dicho, no es mía. A mí la aventura me gusta, pero es mi opinión particular. Como resultado de no haber recibido ningún comentario sobre el sistema de juego, he decidido no hacer "esfuerzos extraordinarios" en la programación de comandos de LA MANSIÓN II. Es decir, es imposible terminarla si no se usa el ratón.

Si alguien hubiese dicho: "Soy un purista. No quiero ratón". Me lo hubiese planteado. Pero como no lo ha hecho nadie, he pasado olímpicamente de pegarme la panzada de programar acciones como hice en LA MANSIÓN I.
Y este tiempo que he ahorrado lo estoy dedicando a crear una nueva aventura (esta vez mía), que es lo que me gusta y que lleva por título, provisional: NEARCO. Ya tendréis noticias de ella. Un abrazo.

Jhames

No había leído completamente este texto. Mira te lo digo yo: "Soy un purista, no quiero ratón" :)
La verdad es que el resultado de Quest me echa bastante para a tras, no es para nada 'mi rollo'. Pero no lo cambies por eso! Creo que hay espacio para eventuras de ratón sin que peligre el género ni nada parecido. Eso sí, lo que realmente me gustaría es ver más literatura en el asunto o al menos más historia y menos click-and-puzzle.

Mel Hython



3 ¡Por fín! ¡Un comentario! Uno de los aguerridos aventureros asegura estar jugando tu aventura y... tiene una duda. Al parecer está atascado, desesperado, presa del síndrome de la palabra exacta... ¿será que te equivocaste al programar tal o cual comando? La duda te corroe. Repasas tu aventura y... vaya, la verdad es que este puzzle no era tan lógico como habías pensado. En fin, das la solución (en riguroso spoiler) al inesperado jugador de tu aventura y vuelves a 2.

4 ¡Albricias! ¡Un aventurero ha terminado tu aventura y ha decidido publicar un comentario en el SPAC. Tira 1 dado de 6 caras. Si sacas 1-2 ve a 5. Si sacas 4-6 ve a 6

5 Durante varios días esperas con impaciencia la aparición del comentario en el SPAC. Finalmente... recibes un enorme jarro de agua fría. La crítica es constructiva, sí, pero... joder... que no le ha gustado. Crítica constructiva...¡ya se podía dedicar el tío este a construir con el Mecano! Si decides dejar de programar conversacionales y ponerte a escribir un parser ve a 7. Si decides dejar el mundo de las conversacionales ve a 8. S decides esperar a que aparezca otra crítica ve a 2, pero suma un dado de 6 de dificultad a los requisitos para ir a 9 y a 4 (y así cada vez que pases por aquí, que tienes más moral que el Alcoyano xD) Si decides escribir otra aventura ve a 1.

6 ¡El comentario es maravilloso! El jugador está encantado con tu aventura, ha comprendido la sutileza de tu literatura, la agudeza de tus rompecabezas, el cúmulo de referencias informático-literarias de tu arte.... ¡Esto es vida! Si decides que con esto has cumplido en el mundo de la ficción interactiva ve a 8. Si decides que es necesario que el público vuelva a disfrutar de tu trabajo ve a 1. S decides esperar a que aparezca otra crítica ve a 2.

7 Pues sí, está claro que lo tuyo es la programación, pero no los guiones... ni los puzles.... ni... en fin... que como dijo el gran Jarel: ¡voy a hacer un parser!. FIN

8 Aburrido del mundo de las conversacionales decides abrirte una cuenta de World of Warcraft... enciendes el ordenador y empiezas a jugar. Ve a 10.

9 Han pasado unos días desde que publicaste tu aventura. De repente empiezan a aparecer posts de felicitaciones... la aventura está gustando... no a uno... a varios... tres, cuatro, cinco, diez aventureros te felicitan, escriben artículos en el SPAC, críticas en sus blogs, esto es la consagración. Sabes que cualquier aventura que programes despertará de inmediato interés y será jugada por una buena parte de la comunidad. Ahora puedes dormir tranquilo y soñar con tu próximo proyecto aventurero. Ánimo, todo el CAAD te está esperando... (y esto no es una ficción. Pregúnten si no a Depresiv, Cárdenas, jenesis, Van Halen, Mel Hython... y tantos otros.) FIN

10. Apagas el ordenador tres años más tarde. Han sido los tres años con menos acontecimientos de tu vida... pero eso sí ¡¡¡¡ya tienes el súper equipo de legionario de la muerte violeta al completo!!!!. FIN

MONSTRUOSACOMP

La Comp Más Monstruosa

Objetivo:

El objetivo de La Comp Más Monstruosa es favorecer la creación de relatos interactivos que enriquezcan el acervo de nuestra comunidad aportando aspectos poco tratados hasta el momento como pueden ser la documentación aportado junto con el relato en sí y la correcta ambientación de la obra.

Se alienta así a los participantes a generar relatos de calidad que aporten valor no sólo a nuestra comunidad sino que sean relatos significativos en el conjunto cultural.

Limitaciones y requisitos:

Las obras participantes en La Comp Más Monstruosa habrán de ser relatos interactivos de cualquier naturaleza pero con un componente principal textual. Su interfaz de uso podrá ser de cualquier clase, desde la tradicional 'Aventura Conversacional', hasta una aproximación de tipo 'Escoge tu propia aventura'; sin embargo, si el texto no es un componente principal de la obra (por ejemplo, si se trata de una experiencia audiovisual en donde el componente literario fuese marginal) podrá ser descalificada por los promotores de esta competición.

Será válido cualquier género, desde humorístico hasta de ciencia ficción, pasando por novela negra; pero el argumento de la obra debe contener un monstruo. Este monstruo ha de ser no original, debe ser extraído de una tradición popular, literaria o cinematográfica.

Se considerará que un monstruo es cualquier entidad, inteligente o no, con voluntad propia que en el marco de la historia tenga sus propios objetivos y que en algún aspecto fundamental sea no-humano. De esta forma serían monstruos válidos Frankenstein, King Kong, Godzilla, cualquiera de los primigenios o dioses arcaicos de los Mitos de Cthulhu o de cualquier otra mitología tales como minotauros, sirenas, arpías, etc... Todos estos casos serán válidos, siempre y cuando el tema tenga que ver con un monstruo y no una colectividad de ellos. Por ejemplo, no serán admitidas obras sobre una invasión de zombies, pero sí, sobre la misteriosa e intrigante existencia de un zombie solitario.

Por otra, una de las categorías de premios estará reservada para el descubrimiento de monstruos locales y sorprendentes, por lo que se recomienda a los autores a localizar primero las muy interesantes y sorprendentes tradiciones de monstruos locales (en Espa□a, por poner un ejemplo, hay gran tradición de lamias, véase el caso de la Tragantía en Cazorla).

Se admitirán obras de cualquier longitud y de cualquier complejidad.

Contenido de la obra:

Las obras que quieran participar en La Comp Más Monstruosa deberán enviar a los organizadores un fichero .zip o .rar que deberá incluir:

- La obra en sí.

- Explicaciones básicas sobre su uso: plataformas en las que puede ser usada, etc...

- Una solución completa de la misma o explicaciones detalladas sobre como acercarse a la solución final en caso de que no sea posible trazar una solución completa única.

- Documentación sobre el monstruo de referencia. Esta documentación puede ser tan rica como se desee, no limitándose tan solo a documentos, puede tratarse de una presentación, una animación o cualquier otro soporte audiovisual. Esta documentación estará acompa□ada con instrucciones de uso en caso de ser necesario. La función principal de esta documentación ha de ser ofrecer datos históricos sobre el monstruo que se describe en el relato, su origen, las referencias bibliográficas que se puedan localizar y leer, etc... Se indicará así mismo si el autor desea que esta documentación se publique junto con la obra o tras la finalizaciónd el competición.

- El código fuente de la obra (en caso de que la misma obra no sea el código fuente -como serie el caso de un conjunto de HTML-) que se publicarán al finalizar la competición.

Premios y Votación

Se otorgarán premios a las siguientes categorías:

- Premio al relato más espeluznante: este es un premio a la ambientación. Aquel relato que más nos sumerja en su historia será el ganador.

- Premio al relato más asombroso: este es un premio al relato que contenga el monstruo más orginal y sorprendente.

- Premio al relato más monstruoso: este es un premio al relato que sea capaz de dar un tratamiento más sorprendente y novedoso a su monstruo sea este conocido o no.

- Permio al ratón de biblioteca: este es un premio al participante cuyo relato venga acompa□ado de la mejor documentación sobre su monstruo.

La votación para estos premios será popular.
Cada votante otorgará un valor de 1 a 10 de estas categorías. Finalmente se obtendrá un valor extra mediante la siguiente fórmula: puntuación espeluznante + el máximo de las puntuaciones asombrosas y monstruosas + la puntuación bibliotecaria. El relato que obtenga mayor valor de esta puntuación derivada será nombrada 'Monstruosidad del 2008'.

CALENDARIO

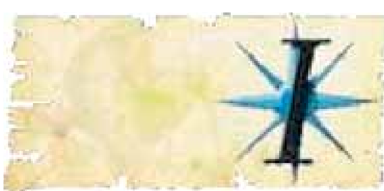
La recepción de obras se abrirá el 1 de Octubre de 2008 y se cerrará el 15 de Octubre de 2008.
El día 17 de Octubre de 2008 las obras serán expuestas al público y se iniciará el periodo de votaciones que durará hasta el día 15 de Noviembre de 2008.

+info: www.caad.es/foro

Cursillo práctico de Inform 7 (II)

por Sarganar





Complicando las cosas: sobre las acciones
Nivel: Novato

Algo de programación

Hasta aquí nuestra versión del mundo del juego ha sido meramente descriptiva. No hemos necesitado programar mucho todavía, porque las respuestas por defecto de la librería nos parecen adecuadas. Naturalmente esto impide cualquier tipo de rompecabezas ya que la librería no trae ninguno pre-programado (salvo quizás, ocultar un objeto dentro de otro y esperar a que el jugador abra el objeto para descubrirlo).

Ha llegado el momento de cambiar alguna de las respuestas por defecto de la librería. Por ejemplo, es bastante probable que el jugador intente el comando ROMPE EL PAPEL, recibiendo la respuesta estándar "La violencia no es la solución.", no muy adecuada en este caso.

Inform asocia cada verbo que puedas escribir en el juego con una acción (en inglés action). Así, en tu código te referirás siempre a la acción y no al verbo que la genera.

La librería comprende el verbo ROMPER (acción attacking), pero responde siempre la misma frase, independientemente del objeto sobre el que se use. En Inform, por defecto, los objetos no pueden romperse. Bien, el papel parece una excepción lícita. ¿Cómo hacer que el papel sea "rompible"? Aunque existe el atributo openable, no existe el atributo breakable y esto se debe a que, si bien podemos suponer qué pasará en general al abrir un objeto (simplemente cambia de estar cerrado a estar abierto), ya no es posible suponer qué pasará en el caso general al romper un objeto. ¿Qué debería hacer la librería con el papel si dejara romperlo? ¿desaparecería el papel del juego? ¿Cambiaría el papel una bandera que indique que está "roto"? ¿deberán aparecer en su lugar unos cuantos trocitos de papel? (esto podría ser la solución a un rompecabezas en el que el jugador necesitase obtener confetti). Por supuesto la librería no puede (o no quiere) traer programado qué ocurrirá en general al romper un objeto, de modo que por defecto impide que se rompan y si queremos un objeto rompible debemos programar nosotros qué pasará cuando se rompa.

Técnicas

Cursillo práctico de Inform 7 (II)

por Sarganar

Empecemos por lo fácil: si el jugador pone ROMPE PAPEL, el papel debe desaparecer del juego, mostrando un mensaje apropiado. Bien, esto se trata como una excepción a la regla general para la acción attacking , pero sólo cuando el objeto sea el Papel. En los demás casos queremos mantener la regla original (es decir, el boli y la caja no se pueden romper). Aquí es dónde entran en juego las rules de I7, y en especial las rules relacionadas con las acciones. La rule Instead of… se ejecutará -si existe- en lugar de la acción por defecto.

Hay que decir que **toda accion en I7 está regida por reglas específicas (que vienen de fábrica). Las puedes ver en Index>>Actions**. Pero son modificables o pueden ser 'ignoradas' usando otras reglas, como la Instead of…

Ahora, averigüemos qué acción corresponde a ROMPER.

En el juego usa el comando de depuración ACTIONS:

```
>actions
Actions listing on.

>rompe papel
[attacking el papel]
La violencia no es la solución.
[attacking el papel - failed the block attacking rule]
```

Perfecto! Tienes el nombre de la acción (attacking), el sujeto (el papel) y la regla estándar que aplica (aquí se llama 'the block attacking rule'). Veremos más sobre reglas luego.

Otra forma es buscar dicho verbo (en realidad, su imperativo 'rompe') en la lista de Index>>Actions.

La búsqueda se activa con **CTRL+F**. Encontrarás en la lista:

"rompe [something]" [E1] – Attacking

Bingo! Attacking! También tienes un link a la definición completa de la acción y las reglas que la gobiernan. Con estos métodos podrás saber si I7 ya tiene soporte para los verbos que necesites en el juego. Entonces, la forma de programar esto es la siguiente:

```
Instead of attacking the papel:
       remove the papel from play;
       say "Rompes el papel en trocitos minúsculos, que
                desaparecen al tocar el suelo."
```

No importa dónde lo agregues, mejor cerca del código del papel lo cual hace más simple la programación y modificación del juego. Compila y prueba romper el papel. Ahora la regla Instead of attacking the papel…. se encarga de la acción. ¿Entiendes? Y puedes ser aun más específico:

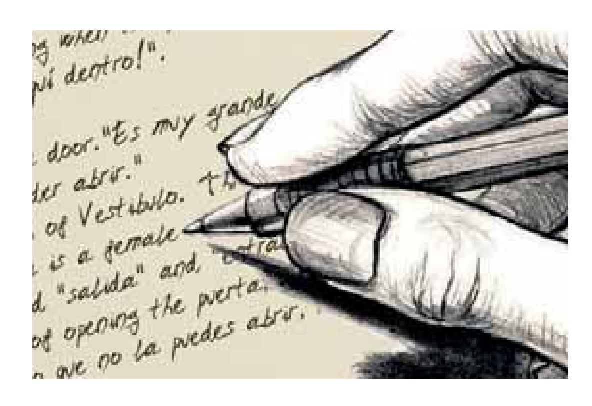
```
Instead of attacking the papel while the papel is in the
caja:
```

Solo funcionará si el papel está en la caja. Veamos. Toda regla tiene esta sintaxis y es esta:

Regla:
  frase1;
  frase2;
  ….
  última frase.

Cursillo práctico de Inform 7 (II)

por Sarganar



Y en nuestro caso, hemos usado dos frases:

```
remove the papel from play;
```

que traslada al objeto a un especie de 'limbo' inaccesible desde el juego.

```
say "Rompes el papel en trocitos minúsculos, que
                  desaparecen al tocar el suelo."
```

que es la típica orden PRINT en I7.
Ahora ve a Index>>Accions.Attacking

Podrás ver tu regla Instead en la lista. Estrictamente hablando tu regla Instead será una regla más del RuleBook llamado Instead. Los rulebooks agrupan las reglas del mismo tipo (Instead, Check, Report, etc). Pero dejémonos de purismos esta vez.
Usando el mismo rulebook Instead, podemos programar excepciones a otras acciones (por ejemplo podemos cambiar la respuesta por defecto ante el verbo/acción ABRIR/ opening). Para ello basta repetir el esquema visto para el verbo ROMPER, es decir:

```
   Instead of opening the papel:
        say "El papel no está doblado. No necesitas
abrirlo."
```

Como solo hay una frase, también puedes usar directamente comillas:

```
   Instead of opening the papel, say "El papel no está do-
blado. No necesitas abrirlo."
```

Las acciones que no se mencionan en Instead seguirán funcionando "por defecto" (por ejemplo, CERRAR PAPEL produciría la respuesta estándar "No es algo que pueda cerrarse"). Para variar esta respuesta para el caso del papel habría que programar CERRAR (acción closing) con otra regla Instead.
Al programar algo con Instead, la mayoría de las veces nos limitaremos a poner un mensaje (que aparecerá cuando el jugador intente ese verbo sobre ese objeto), y no hará nada más. Así que en realidad se trata de impedir al jugador que lleve a cabo esa acción mostrando un mensaje que explica por qué no puede llevarla a cabo (mira por ejemplo la acción opening del ejemplo anterior). Para eso usaremos (normalmente) las Instead rules.
En otras ocasiones sí se puede llevar a cabo la acción, pero entonces debemos programar "a mano" las consecuencias de la misma. Por ejemplo hemos visto cómo hacer desaparecer el papel ante la acción attacking the papel.

Pensemos ahora otro caso posible (y bastante frecuente). Queremos que como consecuencia de una acción del jugador, algo ocurra en el juego. Por ejemplo, imaginemos un diamante dentro de una cúpula transparente, sobre un cojín de terciopelo que tiene un sensor de peso, de modo que puede detectar cuando el diamante está encima.
El jugador puede EXAMINAR DIAMANTE sin problema, ya que la cúpula es transparente. Sin embargo no puede COGER DIAMANTE, porque la cúpula se lo impide.
Si el jugador consigue desembarazarse de la cúpula (la rompe, o la levanta o lo que sea), entonces ya podría coger el diamante. Pero queremos que en ese caso suene una alarma (ya que el cojín de terciopelo detecta la ausencia de peso).

Técnicas

Cursillo práctico de Inform 7 (II)

por Sarganar

Ante la acción taking (COGER), la librería se ocupa por defecto de comprobar si el diamante está dentro de otro objeto, impidiendo cogerlo si está dentro de un objeto cerrado (obvio, no?). Sin embargo, en el momento que la cúpula deja de ser un impedimento, la librería dejará ya libre acceso al diamante, es decir COGER DIAMANTE, produciría la acción por defecto "Cogido." Todo esto sin que nosotros programemos una sola línea.
Como queremos que salte una alarma al coger el diamante, parece un caso de "excepción a la regla general", para el caso particular del diamante. No obstante, intentar programárla en una regla Instead complicaría la cosa, ya que se ejecutaría eso en vez de las comprobaciones generales para la accion taking. En particular, la librería no ha comprobado aún si hay cúpula u otro impedimento para coger el diamante. Esto significa que deberíamos comprobarlo nosotros mediante la programación adecuada dentro de la regla Instead. (Imagina que en el juego aparecen otros muchos recipientes que puedan estar abiertos o cerrados y el diamante podría estar en cualquiera de ellos, ya que el jugador pudo haberlo metido allí. Olvídalo Joe!).
No va por allí los tiros. Para ello existe el rulebook After. La diferencia con Instead es que I7 lo aplica después de que la librería ha comprobado si la acción es posible y después de haberla llevado a cabo. En nuestro ejemplo, eso sería una vez que la acción taking ha tenido éxito y por tanto el diamante está en poder del jugador y la cúpula queda vacía. En ese momento, podremos imprimir el mensaje adecuado, indicando que una alarma ha empezado a sonar (y podremos modificar otros objetos del juego, u otras variables para indicar que la alarma está sonando).

Vamos a programar todas estas ideas en forma de dos objetos: una cúpula (que será un recipiente transparente dentro del cual está el diamante) y un diamante (y que al ser cogido sonará una alarma). La cúpula tiene una tapita que el jugador puede abrir para acceder al diamante. La cúpula no puede ser cogida por el jugador.
Una primera versión del código puede ser:

```
A cupula de cristal is here. The printed name is "cúpula de
cristal". [nota el acento]
   The description is "Examinando con detenimiento la cúpu-
la descubres una
       especie de juntura. Parece una tapa que podría
abrirse."
   It is container, openable, closed and female.
   It is fixed in place and transparent.

A diamante is in the cupula.
   The description is "El diamante reposa sobre un cojín de
terciopelo."
   After taking the diamante, say "Al coger el diamante una
alarma empieza a sonar."
```

printed name, es la propiedad que I7 usa cuando tiene que referirse al objeto en cualquier texto de salida de la aventura. Por defecto usaría el nombre ‘cupula’ sin acento pero se lo cambiamos a ‘cúpula de cristal’. Si bien definimos el objeto como ‘cupula de cristal’, luego podemos usar solo cupula en el código. I7 no tiene problemas con esto, ni en el código ni el juego.
Agrégalo a tu código del Cursillo y compílalo:

Puedes ver una caja (cerrada) y una cúpula de cristal (cerrada) (en la que ves un diamante).

Cursillo práctico de Inform 7 (II)

por Sarganar



Esto aparece como parte de la descripción de la habitación . Menciona al diamante porque la cúpula es transparente. En cambio no menciona el papel que hay dentro de la caja porque la caja no es transparente. Así que podemos ver el diamante. Intentemos hacer cosas con él:

>examina diamante
El diamante reposa sobre un cojín de terciopelo.
>coge diamante
La cúpula de cristal no está abierta.
>saca diamante de la cupula
La cúpula de cristal no está abierta.

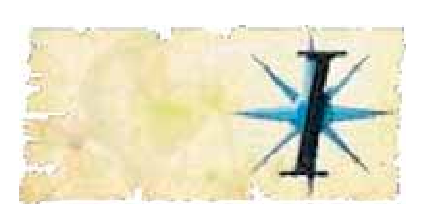
¡Funciona! Podemos ver el diamante, pero no hacer cosas con él. Intentemos ahora manipular la cúpula:

>coge cupula
La cúpula de cristal está fija en el sitio.
>rompe cupula
La violencia no es la solución.
>empuja cupula
Está firmemente sujeta.
>examina cupula
Examinando con detenimiento la cúpula descubres una especie de juntura. Parece una tapa que podría abrirse.
>abre cupula
Abres la cúpula de cristal.

Qué bien! Todo parece funcionar. Ahora se supone que ya tenemos acceso al diamante (pero esto debería hacer saltar la alarma). Probemos:

>coge diamante
Al coger el diamante una alarma empieza a sonar.
>inventario
Llevas:
 un diamante
 un boligrafo

Bueno, no ha sido tan difícil ¿verdad?



Algo más de programación

Todo funciona bien ¿no?
Eso crees tú... la verdad es que no todo es tan perfecto como parece. Ahora que el jugador tiene el diamante en su poder su descripción debería cambiar (ya no está sobre el cojín). Además, si se deja el diamante (en el suelo) al recogerlo de nuevo no debe sonar la alarma otra vez, sin embargo tal y como lo hemos hecho cada vez que se recoja el diamante saldrá el mensajito de la alarma.

Pruébalo:

>coge diamante
Ya tienes el diamante.
>examina diamante

Cursillo práctico de Inform 7 (II)

por Sarganar

El diamante reposa sobre un cojín de terciopelo.
>deja diamante
Dejado.
>coge diamante
Al coger el diamante una alarma empieza a sonar.

Esto no es correcto. Una forma de evitarlo consiste en usar una regla Instead para el caso especifico del diamante fuera de la cúpula. La acción sobre la cual trabajar es la acción que utiliza la propiedad description del diamante, o sea la acción examinig the diamante:

```
A diamante is in the cupula.
   The description is "El diamante reposa sobre un cojín de
terciopelo."
   After taking the diamante, say "Al coger el diamante una
alarma empieza a sonar."
Instead of examining the diamante while the noun is not in
the cupula, say "Tiene un brillo casi cegador, que no pare-
ce explicable por las leyes de la óptica."
```

Con la palabra 'while' estás introduciendo más detalles a la regla, haciéndola más específica (también puedes usar 'when' aquí), ya que ahora tiene una condición que cumplir.
the noun hace referencia al objeto de la acción: nuestro diamante (en este caso).
is not in hace el chekeo en sí: SI NO ESTÁ EN. A estos conectores I7 los llama whereabouts y los puedes usar en porciones while o if… Hay muchos más (is in, contains, is carried by, does not have, support, is inside, is part of, etc). Son muy útiles. [1]
Por ejemplo, lo anterior lo hubiéramos podido hacer así:

```
A diamante is in the cupula.
   The description is "Tiene un brillo casi cegador, que no
parece explicable por las leyes de la óptica."
   After taking the diamante, say "Al coger el diamante una
alarma empieza a sonar."
   Instead of examining the diamante while the noun is in-
side the cupula, say "El diamante reposa sobre un cojín de
terciopelo."
```

Ves? Ahora usamos 'is inside'. Dependerá un poco de la manera en que tu cerebro organiza la aventura. Incluso podemos hacerlo usando otra filosofía:

```
A diamante is in the cupula.
   After taking the diamante, say "Al coger el diamante una
alarma empieza a sonar."
   Instead of examining the diamante:
        if the noun is inside the cupula, say "El diamante
reposa sobre un cojín de terciopelo.";
        otherwise say "Tiene un brillo casi cegador, que no
parece explicable por las leyes de la óptica."
```

Aquí trabajamos con frases condicionales if…otherwise.
De igual manera, hacemos lo mismo con la alarma, agregando una condición específica:

Cursillo práctico de Inform 7 (II)

por Sarganar




```
After taking the diamante while the noun is inside the
cupula, say "Al coger el diamante una alarma empieza a so-
nar."
```

Pero espera, al compilar esto, obtengo:

>abre cupula
Abres la cúpula de cristal.
>toma diamante
Cogido.

Nada! Qué sucedió? Piensa, piensa. ¿Qué dijimos sobre After? Que se ejecuta después que la acción sucede, después que el diamante es cogido.
Si te fijas en Index>>Actions.Taking , verás que nuestra regla está situada al fondo. A esa altura, I7 ya movió el diamante de la cupula al jugador (en la carry out rule), por lo que la clausula while the noun is inside the cupula nunca será cierta.
¿Qué hacer entonces? Pues bien, podemos usar una Check rule:

```
Check taking something inside the cupula: say "Al coger el dia-
mante una alarma empieza a sonar."
```

Que sería una regla que funciona para cualquier cosa que se saque de la cúpula. ¿Y esta de dónde salió? Paso a explicar: las acciones están gobernadas por una serie de reglas, agrupadas en RulesBooks. Y se ejecutan según un orden. Estas son:

Las Check, Carry Out y Report rules son reglas generales aplicadas a la acción. Todas las acciones vienen de fábrica con este trío dinámico. Creo que ya te habrás dado cuenta. Las Checks rules realizan verificaciones y bloquean la acción si no están las condiciones dadas (el objeto es inaccesible, o es escenario, o qué se yo) Las Carry Out rules ejecutan la acción. No imprimen nada. Las Report rules solo imprimen los resultados (Cogido., Abres el armario., etc)

Usamos las Instead rules para bloquear el flujo normal. Cuando se dispara la Instead rule, ya no se ejecutan las siguientes rules. De allí que se usen para situaciones particulares o para reemplazar las respuestas por defecto del juego. Las After rules tiene precedencia a las Report, y pueden usarse para hacer cosas antes de imprimir la consecuencia de la acción o para imprimir respuestas un poco más 'floridas' que el insulso "Cogido." Las Before rules se usan mayormente para intentar lanzar otras acciones, reemplazándolas o ejecutándolas silenciosamente. Son consideradas antes que cualquier otra comprobación. Esto es un esquema con que I7 pretende organizar sus reglas. Puedes respetarlo (sobre todo al hacer extensiones) o resolver tus problemas como te venga en gana.

Volviendo a nuestro juego, resumamos nuestro mini-puzzle: Si el jugador saca el diamante de la cúpula, una alarma empieza a sonar. Si el jugador mete cualquier cosa en la cúpula, la alarma se detiene. De este modo el jugador puede cambiar el diamante por el bolígrafo por ejemplo y así detener la alarma. ¿Y si además hacemos que la alarma acabe por atraer a alguien si no deja de sonar? Esto será el tema del próximo artículo.
Sayonara!

Sarganar
es el desarrollador de la librería de Inform 7 al español

Papaíto

por Planseldon

Las discusiones del Club de Aventuras AD a veces llegan a reflexiones interesantes: hablando sobre una vieja aventura de Mel Hython terminamos de vuelta al viejo asunto sobre si son necesarias nuevas herramientas de programación más sencillas que las actuales.

Lo cierto es que para programar una aventura conversacional no hace falta tener ningún talento especial: en los ochenta miles de chavales de doce años lo hicimos, así que, en principio, llegar a manejar un lenguaje de programación de aventuras, no debe ser tan difícil...

Pero, como dice mi amiga jenesis, "*hay mucha gente que queriendo escribirlas no lo hace porque no se ve capaz, lo cual no quiere decir que yo considere que no pueden hacerlo*."

Creo que el quid de la cuestión está en que según nos vamos haciendo mayores, el tiempo escasea, las obligaciones se multiplican, y los intereses se diversifican. Y para aprender a manejar un parser hace falta mucho de lo primero, y poco de las otras dos.
Es por ello que tantas veces he propuesto la necesidad de crear nuevas herramientas más sencillas para facilitar la labor a los aventureros carrozas. A petición de JBG incluso llegué a pensar un nombre cachondo para el invento:

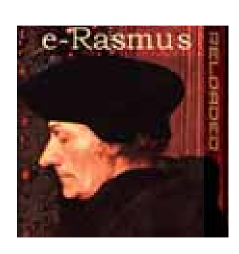
PARSER PARA INÚTILES TOTALES (PAPAÍTO)

que debería anunciarse con algo así como:

¡PAPAÍTO, EL PARSER QUE HASTA UN AVENTURERO CASADO Y CON HIJOS PUEDE APRENDER A MANEJAR!

Pues eso, a ver si alguien se anima. Que como dice el gran Dr. Van Halen: "¡Ya me estoy haciendo viejo y no tengo la cabeza para muchos traqueteos, leches! xD"

Planseldon,
webmaster del blog e-Rasmus Reloaded



El ACÁ

por Mel Hython



VOX POPULI

Creo que está bien pensado, y sin duda es mucho más fácil de aprender que informate o superglus, pero sigue planteando el mismo problema: se trabaja con un "lenguaje", y eso hace que para la mayoría de la gente sea inaccesible. La idea de Papaíto era precisamente que todo sea visual, no necesariamente porque sea más fácil, sino por crear una herramienta para quienes NUNCA se plantearían programar una aventura en un lenguaje de programación y, sin embargo, si que se atreverían a intentarlo en un entorno 100% visual.

Planseldon

La teoría de autómatas está ahí desde hace muchos años, y si no se suelen utilizar autómatas finitos para hacer programas (salvo los analizadores léxicos) es por algo...
Al final, en cuanto quisieras hacer tu aventura mínimamente compleja, tendrías un porrón de estados (estoy en tal sitio y he cogido el objeto A y el B pero no el C, estoy en ese mismo sitio y he cogido el A pero no el B ni el C...). Se produciría una explosión combinatoria en la cantidad de estados y de chequeos que tendrías que hacer.
Por supuesto puedes agrupar estados (tú lo estás haciendo implícitamente, estás diciendo que "+PuertaCerrada" te lleva de cualquier estado que no tenga PuertaCerrada a un estado que es igual en todo, menos en que tiene PuertaCerrada). Pero aun así, como mínimo tienes un grave problema de desestructuración, al final acabas con una lista enorme de ifs que dependen todos unos de otros y no es mantenible. Para resolver ese tipo de problemas se crean aproximaciones más abstractas como la programación orientada a objetos, que te permiten estructurar un poco esos estados dividiéndolos en partes manejables. Al convertir la enorme lista de transiciones en una abstracción estructurada, estás haciéndola más manejable, pues es más fácil ver de un vistazo lo que hace, y también modificar una parte.
Sinceramente, y siento ser duro, creo que con esto de intentar encontrar un lenguaje "ultra-sencillo" estáis perdiendo el tiempo. Llevamos como cincuenta años de investigación en lenguajes de programación, investigación que en gran medida ha buscado incrementar la sencillez y la productividad (se trata de hacer más cosas sobrecargando menos



El ACÁ - **El Autómata de Conversacionales Aventuras**. En varias ocasiones se ha hablado en el foro del CAAD sobre cuales son las mejores aproximaciones para un parser muy simplificado. En este artículo se analiza una de estas posibilidades. No la que yo escogería, pero una posibilidad.

Este artículo no pretende alcanzar **PAPAÍTO**, de hecho ni siquiera pretende acercarse a él. Este artículo viene a explorar las ideas que JBG ha expresado repetidamente en los foros. Y en cierta forma en este artículo del SPAC.

Su idea central es básicamente (e interpretado libremente por mí): "si los relatos interactivo son relatos y por lo tanto lo que realmente importa es el texto que se presenta como respuesta de los tecleado por el usuario, ¿la programación no podría reducirse a simplemente eso?". En definitiva, ¿se podría disponer de un lenguaje 'simplificado' que no tuviese que estar ligado a un paradigma de programación, como por ejemplo Orientación a Objetos?. Su hipótesis es que si creamos desde cero un lenguaje orientándolo desde su mismo origen a la creación de aventuras el resultado será lo más adecuado para crear aventuras.

En este artículo exploro esta idea. Lo voy improvisando sobre la marcha, así que seguro que queda fatal, pero bueno, ya sabéis que soy el depravado del CAAD (¿o tal vez el enloquecido?) así que no podéis esperar otra cosa.

Para empezar decir que simplemente no podemos prescindir de todos los paradigmas de programación, porque queremos o no estamos construyendo una herramienta informática. Pero podemos ir a las mismas bases a ver qué pasa. Si desposeemos a la programación de facilidades como los objetos, o incluso más allá, ¿qué nos queda? Tal vez podamos pensar en la máquina algoritmica más simple de todas la **Máquina de Turing**.

Desde luego dicho así parece una atrocidad, pero... ¿realmente estamos tan lejos de necesitar simplemente un autómata?. Pensemos cuales son los componenets básicos que realmente necesitamos:

- ☐ Poder tratar el input del jugador para casarlo con alguna clase de gramática o patrones.
- ☐ Poder responder con texto.
- ☐ Para que las respuestas sean coherentes necesitamos de alguna forma un 'estado', lo que se ha venido en llamar 'el modelo y estado del mundo'.

¿No están todos esos componentes en una máquina de Turing? Tenemos entradas de datos (los comandos lanzados por el jugador), tenemos estados internos (el estado del mundo de la aventura) y tenemos salidas (respuestas en texto).

Evidentemente programar una aventura en una máquina de Turing real sería un verdadero incordio... pero, ¿y en algo un poco más especializado?

El ACÁ

por Mel Hython



VOX POPULI

la cabeza). La programación orientada a objetos es fruto de esas investigaciones. Al final, cuando la gente se pone a diseñar lenguajes, siempre acaba llegando a la conclusión de que hace falta algún tipo de encapsulación (llámale módulos, objetos, funciones en programación funcional, etc.) para manejar problemas medianamente grandes. Las listas interminables de condiciones "if" parecen muy bonitas cuando tienen diez de esas condiciones, pero cuando empiezan a tener cientos ya no lo son tanto.
A la hora de intentar suavizar la curva de aprendizaje de los novatos, veo más viable la alternativa de intentar hacer IDEs y herramientas gráficas que la de hacer un superlenguaje hipersimple revolucionario. Los IDEs sí que van progresando en muchas disciplinas, los superlenguajes hipersimples no existen (lo más próximo que he visto es I7).

Al-Khwarizmi

Hola Al-K. Que conste que NO, intento buscar este camino yo, solo pretendía clarifiar el pinta que tendría. Yo ya sé el problema que tiene esto a nivel de lo difícil que acaba siendo ordenar el resultado.

Mel Hython

Hola Mel.
Me ha parecido interesante tu artículo, se nota que realmente te has puesto a experimentar lo que debe ser buscar tu propio lenguaje (partiendo de cero), para programar ACs, aunque digas que lo has hecho todo en plan improvisado ;).
Por otro lado, dado que se supone que el artículo intenta explorar algunas ideas básicamente expuestas por mi en el foro, pero siempre desde tu interpretación, es lógico que venga a matizar cualquier idea que haya observado que por lo que sea, note que no se ajuste bien a mi manera de pensar, y que alguien por tanto pudiera atribuirme erróneamente, como podría ser Al-Khwarizmi.
Voy al grano:
Has estado muy acertado cuando has dicho que "Su hipótesis es que si creamos desde cero un lenguaje orientándolo desde su mismo origen a la creación de aventuras el resultado será lo más adecuado para crear aventuras.", porque realmente pienso eso, pero si no interpreto mal por el resto del artículo y el comentario de Al-k, se está enfocando la cosa



Hagamos el siguiente modelo:

- ☐ Nuestro 'parser' va a ser un autómata, cuyo grafo de transiciones es la aventura misma.
- ☐ Los arcos de las transiciones serán condiciones necesarias para pasar de un estado a otro incluyendo entre estos requisitos las entradas del jugador. Junto a estas condiciones habrá 'respuestas', textos que propocionar al jugador.
- ☐ El estado del autómata será un enorme vector de 'hechos'. Un hecho podrá ser cualquier cosa que el programador quiera, y los cambios de estado serán del tipo 'inclusión de un hecho' o 'supresión de un hecho'.

Improvisemos una sintaxis:

- ☐ Una expresión entre comillas dobles será una respuesta a dar al jugador.
- ☐ Una expresión entre paréntesis será una condición de transición, en donde la ',' hace el papel de AND y el '|' hace el papel de OR. Se admiten subparéntesis para agrupar adecuadamente estas condiciones.
- ☐ Una negación '-' en una condición implicará la inexistencia de tal hecho.
- ☐ Consideraremos una expresión entre comillas simples como una entrada del jugador.
- ☐ Junto a la condición de transición se incluirá un bloque entre corchetes que indicará el cambio de estado a realizar y posiblemente expresiones entre comillas dobles que corresponden a la respuesta.
- ☐ Supondremos una condición inicial llamada INICIO que se dará sólo cuando la aventura inicie.
- ☐ Supondremos una condición especial llamda DEFECTO que se considerará válida solo cuando ninguna otra haya funcionado.
- ☐ Supondremos un hecho especial llamado FIN que implicará que la aventura ha terminado.
- ☐ Para incluir un hecho en el estado considerarmos la sintaxis '+ hecho' y para suprimirlo la '- hecho'.

Con esa sintaxis podría escribir algo como esto:

```
(INICIO) [ "Despiertas y sólo puedes ver un túnel con una
luz en el fondo." ]
('salir'|'sal'|salgo') [ "Aunque te da bastante miedo deci-
des atravesar finalmente el túnel." + FIN ]
(DEFECTO) [ "No sabes qué será, pero no es eso lo que has
de hacer." ]
```

¡Vaya! Si ya tenemos una participante en la XComp. Vamos a complicarla mínimamente:

```
(INICIO) [ "Despiertas y sólo puedes ver una puerta cerra-
da." + Puerta Cerrada ]
('salir'|'sal'|salgo', Puerta Cerrada) [ "No puedes ir a
ninguna parte mientras la puerta esté cerrada." ]
('salir'|'sal'|salgo') [ "Aunque te da bastante miedo deci-
des atravesar finalmente el túnel." + FIN ]
('m'|'mirar', Puerta Cerrada) [ "Todo está tan oscuro que
```

El ACÁ

por Mel Hython

```
solo puede verse una puerta cerrada." ]
('m'|'mirar') [ "En la oscuridad destaca el túnel luminoso
que se escondía tras la puerta." ]
('abrir puerta'|'abre puerta'|'abro puerta', Puerta Cerra-
da) [ "Con algo de miedo abres la puerta, desvelando un
luminoso pasillo." - Puerta Cerrada ]
('abrir puerta'|'abre puerta'|'abro puerta') [ "Ya está
abierta." ]
(DEFECTO) [ "No sabes qué será, pero no es eso lo que has
de hacer." ]
```

¡Vaya esto puede funcionar! Si, el ACÁ es realizable y se puede usar. Evidentemente habría que darle algunas facilidades más para que fuese razonable:

- ☐ Hechos especiales de tipo 'variable'. Algo así como 'Puerta ESTA Cerrada'. Si el sistema reconoce las construcciones ESTA o ES como algo especial cuando le dijésemos '+ Puerta ESTA Abierta', vería que ambos hechos son incompatibles y tendríamos algo parecido a unas variables.
- ☐ Patrones de gramática razonables: 'abrir|abre *', 'coge|cojo|coger *'.
- ☐ Formas de escribir texto dependiendo de la existencia o no de determinados hechos.
- ☐ Tal vez bucles, condiciones, etc...

Si le añadimos demasiado tal vez nos alejemos del propósito inicial, así que cuidado.
En definitiva, como habéis visto lo que yo entiendo que da vueltas en la cabeza de JBG se puede llevar a cabo, el ACÁ, se puede realizar. ¿Resulta más útil y cómodo que lo disponible hasta ahora? Tengo serias dudas, pero para eso están los comentarios a este artículo.

Mel Hython,
es autor aventuras conversacionales

Esto... vale... pero JBG, la pregunta es más bien, el ACÁ, ¿es algo parecido a lo que tendrías en mente o es otra cosa?
En cuanto a lo de improvisado o no... el otro día cuando hablaste en el foro se me ocurrió la base de esto y para serte sincero no he podido hacer ni pensar en nada hasta hoy y sí, lo he escrito de corrido corrigiendo sólo un par de frases, así que está improvisado.

Mel Hython

No, ni en sintaxis ni en potencia. Lo que si comparte el ACÁ con lo que tengo desarrollado es en aplicar la filosofía de que el autor decide qué ocurre según qué es lo que diga el jugador. De todos modos la manera en que se aplica ese esquema está mucho más avanzada a como lo haría el ACÁ.
Añádanle a este comentario mi mensaje anterior, que explica qué tipo de planteamiento es el que yo he estado aplicando para buscar un lenguaje.
A ver si lo termino pronto. Un saludo a todos.

JBG

Ya, si entiendo lo que dices. Lo que tú quieres es poner en duda todo lo que se ha hecho antes para no partir de ideas preconcebidas, como Descartes en su "Discurso del Método".
No dudo que esa metodología te pueda llevar a buenos resultados. Simplemente, en mi opinión esos resultados van a acabar siendo una forma de orientación a objetos, porque me parece bastante claro que es el mejor paradigma (de los conocidos en programación) para modelar una aventura.

Al-Khwarizmi



VOX POPULI

como si necesariamente la idea fuera encontrar un lenguaje que rechace ideas OO, y cualquier otro tipo de ideas conocidas, con el objeto de obtener un lenguaje minimalista y teóricamente sencillo, y no es exactamente así.
Veréis esto es muy importante de aclarar, porque como dice Al-k efectivamente un lenguaje así no existe e intentar buscarlo desesperadamente sólo sería una pérdida de tiempo.
Me explico: Rechazar ideas OO o cualquier otro tipo de ideas ya conocidas en el mundo de la programación, para buscar un lenguaje orientado a ACs desde cero, no es un objetivo, es un punto de partida. Cuidado con eso.
Por ejemplo no se trataría de buscar un lenguaje parecido a un autómata, ni a una máquina de Turing, ni parecido a OO, ni "parecido a" nada, todo está en el mismo saco. La idea es investigar hasta dar con el lenguaje que necesitamos, es una incógnita qué aspecto final va a tener en conjunto dicho lenguaje, y no nos importa a qué se parezca con tal de que realmente resuelva nuestras necesidades.
En ese sentido es en el que, (al inicio de la investigación de un lenguaje para ACs), rechazo ideas preconcebidas, pues toda suposición nuestra acerca del aspecto final que debería tener el lenguaje ideal que buscamos, es un error, porque nos desvía de la investigación honesta, (la que parte del desconocimiento), y nos conduce al diseño de un lenguaje que inconscientemente sólo pretende ajustarse a nuestra probablemente equivocada suposición del tal lenguaje ideal.
Pero repito, ¿esto significa que lo rechazamos todo hasta el final?, no. Sólo es un punto de partida. Qué tomaremos en el camino y a dónde llegaremos finalmente es un misterio. Y sabemos que es muy probable que el aspecto final del lenguaje sea el de uno que incorpora ideas OO, ideas X, Y, Z... algunas ya viejas conocidas de la programación, y otras quizás más inéditas nacidas de nuestro ingenio, ¿pero qué más da a que se parezca?, lo único que uno puede temer es que se parezca demasiado a algo que ya exista, pero si no tienes fé en hacer algo que merezca la pena por encima de lo que ya pueda existir, entonces esta no es tu Aventura, y no escojo la palabra al azar ;).

JBG



Las votaciones a votación

por Jenesis



VOX POPULI

EL sistema que más me gusta es elegir tres favoritas en cada categoría y en orden, de modo que sumen puntos condicionados a la existencia de competencia: esto es 3,2 y 1 puntos respectivamente. Si sólo nominas a dos en una categoría, recibirían 2 puntos la primera y 1 punto la segunda.
De este modo, aunque la tía política vote a esa aventura, la media no le sube tan estrepitosamente, si sólo vota a esa le sumará 1 punto, tendrá que votar a otras dos también que recibirán 2 y 1 punto. Así, una persona sola no tiene nunca el poder de decidir un concurso.
Vale, tenemos la pega de que con este sistema se benefician las más votadas... pero bien visto, si han sido más votadas será por algo. Tras tantear todas las que hay, empezaremos a jugar por las que más nos atraen, y si a un votante no le da tiempo a jugar a todas, es de suponer (aunque sea mucho suponer) que las que le faltaban las arrinconó porque la temática le llamaba menos.
Es preferible eso a tener 11 votos correctos para 9 aventuras, y que luego aparezcan 3 votos radicales, misteriosamente altos para una décima aventura, que sin duda decidirán la competición. Así no decide necesariamente la mayoría, sino que una minoría votando a la alta o a la baja puede desequilibrar las medias y convertir en anecdóticos los votos más equilibrados de los demás.
Ah, y opino también que el voto del organizador y coorganizadores debería valer más (como un 30% de votantes), para de alguna forma reajustar criterios, teniendo en cuenta que el organizador se comprometerá a jugar a todas y contará con las soluciones para conocer objetivamente las características de cada aventura.

Jarel

Pues a mi me parece que todo el sistema de votación "democrático" de las comps es un poco disparatado (salvo en los Hispanos). Me explico: En una comp como esta última mini, se presentan 8 o 9 aventuras. Se supone que hay que jugar a todas y después votar. ¿De verdad da tiempo a jugarlas bien y votar? A mi, no. Sólo se puede echar un vistazo o jugarlas a base de pistas o soluciones (lo cual no es jugarlas bien). Creo que sería más interesante escoger un jurado (5 o 6 aventureros propuestos por los organizadores del concurso) que fuesen los que se repartiesen las aventuras, cada uno jugase una o dos en profundidad y las otras por encima (es decir con solución o, si no quieren jugar con solución, echándolas un vistazo pero sin tener que acabarselas), y finalmente el jurado discutiese y se pusies de



En los años que llevo en el CAAD, he sido co-organizadora de varias comps y reconozco que uno de mis mayores quebraderos de cabeza ha sido contentar a todos a la hora de regularizar el sistema de votaciones de la mismas. Y es que no nos conformamos con saber cuál es la mejor, sino que además queremos saber cúal es la mejor en cada aspecto de la aventura y contra más aspectos menos dudas.

¿De cuántos aspectos puede disponer una aventura?
Una aventura puede:
• Ser de larga, mediana, corta o cortísima duración.
• Tener muchas, varias, pocas o una sola localidad.
• Tener muchos, varios, pocos o un solo objeto.
• Ser inédita, remodelada o traducida.
• Tener una alta interactividad, responder a lo clásico o ser sorda sin remedio.
• Tener un buen argumento, contar una historia o ser un diario sin hojas.
• Ser original, medio original o un elfo de pic-nic.
• Tener un gran valor literario, ser meramente descriptiva o hablar como los indios.
• Tener una lógica aplastante, permitirte llevar unos leotardos encima de un equipo de esquíar, o tener que abrir una habitación con la llave que tiraste al volcan para aligerar peso.
• Tener un desarrollo normal mientras jugamos, mostrar algunos textos fuera de contexto o lanzarnos un despiadado "Division by zero".
• Tener jugabilidad... vamos... que te guste el argumento, la interactividad, su literatura, los psis, los puzzles... y es entonces cuando de verdad te apetece jugarla porque está claro que te gusta, o jugarla con menos ganas por eso de que no tienes otra cosa que hacer, o no jugarla porque realmente no te gusta ni su argumento, ni su interactividad, ni su literatura, ni sus psis o puzzles... vamos, lo que todo el mundo sabe que es la jugabilidad.
• Tener un psi bueno, mediocre o un enano de jardín.
• Tener varios psis buenos aunque uno de ellos no sea el más bueno, o que sean mediocres, aunque uno de ellos sea el mejor, o todo un jardín de enanos, aunque el jardinero realmente parezca vivo!

Aplicamos lo anterior a los puzzles... cambiando enano por cerrojo-llave, y al jardinero por cualquiera de los puzzles de Monkey Island. Seguro que me dejo alguno...
Después de estudiar los aspectos de la aventura, queremos también que se puedan comparar con el resto. Son las mejores pero... ¿por mucho o por poco?
¿De cuántas maneras se puede puntuar una aventura?

1.No me gusta nada, pero nada nada.
2.No me gusta pero las he visto peores.
3.No me gusta.
4.No termina de convencerme.
5.Me es del todo indiferente.
6.No está mal.
7.Hay alguna cosilla que está bien.
8.Me gusta.
9.Me gusta mucho.
10.Me encanta, la voy a recomendar a todos mis amigos, familiares, debería incluirse ¡en los libros de texto!

Las votaciones a votación

por Jenesis



VOX POPULI

acuerdo entre ellos para seleccionar las mejores. En el caso de los Hispanos, creo que es el único donde sí vale el sistema "democrático", porque tenemos un año para ir jugando a las aventuras y votar a las que más nos han gustado.
Pero bueno, es una opinión. Lo importante es que las comps sigan estimulando a los autores, que es de lo que se trata. (...) Me respondo a mi mismo :P Finalmente me dio tiempo a jugar todas (menuda panzada). Vaaaale, se puede, y tiene como punto positivo el que así los autores sienten que más gente juega a sus aventuras... pero no estoy seguro de que sea la mejor forma de conseguirlo. En cualquier caso es un problema esto de cómo puntuar las aventuras en las comps. Está claro que las comps estimulan a los creadores y a los jugadore, pero crero que lo más interesante son los comentarios de los jugadores, y no tanto las puntuaciones o los premios, ¿no?

Planseldon

Si no haces medias, entiendo que haces sumas. Y si haces sumas, por mucho que las aventuras no jugadas se queden con valoración "ni buena ni mala", sigue siendo muy injusto.
Si mi aventura la juegan 5 personas, podrá aspirar como mucho a una valoración de +15. Así que, por muy buena que sea, nunca podrá superar a una aventura que hayan jugado por ejemplo 10 personas y obtenido una valoración de +20 (sin necesidad siquiera de que le otorguen la puntuación máxima). El sistema de sumar puntos sin más siempre es profundamente injusto si no todos los votantes puntúan el mismo número de aventuras. Da igual que estés sumando notas de 1 a 10 que de -3 a +3. El caso es que una aventura que jueguen 8 personas, por ejemplo, puede alcanzar puntuaciones que nunca, de ninguna manera, podrá alcanzar una que jueguen 6, y eso sí que es una injusticia, y para corregir esas cosas están las medias.
Por otra parte, el sistema de medias no tiene ningún inconveniente que no tenga el sistema de sumas. Te preocupa el tema de la media de una aventura que puntúen cero votantes; pero realmente la media de cero cosas ni siquiera es cero: no está definida. Lo correcto en este caso sería tener que repetir la votación, pedir votos, y si nadie quiere jugar la aventura, invalidar la comp. Pero si no, siempre puedes definir por decreto que "la media de 0 cosas es 5 (o 0, en el sistema de -3 a 3)" y desaparece ese problema.

Al-Khwarizmi



Veamos, una aventura no es un examen de diez preguntas ¿por qué ese empeño en puntuarlas del 1 al 10? Eso sí, para no recordar los tiempos de los cateos, el cero queda desterrado de las votaciones. Una aventura podrá ser la última, la peor, la que menos puntos ha recibido, la que menos se ha jugado, la que no se ha jugado en absoluto (algún día pasará), la que peores críticas ha tenido, la que no ha tenido ninguna crítica... pero JAMÀS, será la que ha recibido un CERO. Yo comprendo que la mayoría se aventureros se iniciaron en su época de estudiantes y hay traumas que nunca se llegan a superar.

Y ahora que sabemos qué votar, es hora de pensar en cómo. No es obligatorio votar a todas las aventuras, ni siquiera jugarlas. Eso da clara ventaja a las aventuras que son votadas por mayor número de personas. Los autores no pueden votarse a sí mismos. Eso da ventaja a los autores que no votan a ninguna. La solución pasa por sacar medias. Tantos votos recibidos entre el número de votantes, a menos votantes la media sube, a más votantes la media baja. Tiene su lógica ¿no? Pues ahora es cuando llega la tía política de ese autor cuya aventura no ha sido votada por nadie, y le arrea un total de 10 puntos, porque es su sobrino es muy guapo y cada día se parece más al tio Abelino que en paz descanse.
 Y la comp termina con una flamante ganadora a la que esta vez sí que ha votado su tía.

¿Dónde está el fallo?
El fallo está en que solo hay puntos positivos... no hay cero, no hay puntos negativos, y de ese modo se hagan como se hagan las cuentas nunca podrán salirnos. **No sólo es necesario el cero, yo iría más lejos y diría que son necesarios los puntos negativos**, y es la única manera en la que se podría ser justo con todas esas aventuras que no se han jugado.
El cuadro de votos quedaría así:

-3 Más mala que pegarle a un padre.
-**2** Malísima.
-**1** Mala
0 No sabe no contesta.
+1 No está mal.
+2 Me gusta.
+3 Es excelente.

De este modo ya no importaría si todas las aventuras son votadas o no, porque las no votadas no tendrían por qué quedar las últimas sino que se les otorgaría el beneficio de la duda.
 Es obvio puntualizar que si en una comp ninguna aventura queda por encima de los cero puntos, es que niguna de las participantes ha merecido el reconocimiento de los jugadores. A esto hay que añadir que la honradez de los votantes en especial de los autores es clave no sólo en este sistema sino en todos.
Reconozco que yo no voy a utilizar este sistema de votación. Al fin y al cabo es algo que he inventado mientras escribía este artículo cuya intención en un principio no era otra sino concienciar de lo difícil que es buscar un sistema de votación justo y equitativo para todos; lo que ocurre es que como decía mi tía... "En el comer y en el redactar... todo es empezar".

Jenesis,
es autora de aventuras conversacionales y organizadora de comps

Log de la Gala de los Premios Hispanos

El log era muy largo y por ello he quitado todos los aplausos y vítores que se sucedían entre medio de las interpretaciones de Mapache.
He ordenado algunas conversaciones y quitado los caracteres extraños propios del log y resaltado los nombres de los nicks, sobre el texto del chat, para que quedaran un poco más visibles.
No he corregido los errores ortográficos típicos de una conversación de chat, tal vez un día me anime y me ponga a ello, pero por ahora con haberlo editado para el spip, me doy por satisfecha.
Jenesis

>_ >_ >_ > INICIANDO CONEXIÓN EN Wed Mar 5 21:47:11 2008

You are now talking on #caad
CHaN sets modes [#caad +o Jenesis]
Jenesis nassss
MelHython buenas
presi nas jen
Eliuk Hola Jenesis !!!
Jenesis cuanta gente!
Jenesis y que elegante!
NetSKaVeN re
Jenesis :)
mapache (chatzilla@D4jQvY.ABSAaz.virtual) has joined #caad
NetSKaVeN nas mapache
NetSKaVeN y hola maña
Eliuk Hola mapache !!!
mapache hoola!
mapache qué de gente
NetSKaVeN vaya, esto se anima
mapache ¿alguien va a grabar la gala?
Eliuk Jenesis, por supuesto.
Eliuk :D
mapache :)
mapache Eso es bueno
Jenesis ya, pero ultimamente me cambian a menudo la ip
Jenesis que alguien más lo haga o puedo perder momentos estelares !!
mapache Veo que tenemos más asistentes que categorias...
NetSKaVeN voy a ver si me entero como hacerlo y lo grabo yo tambien por si las moscas
mapache ¿Qué tal 5 minutos de cortesía?
Jenesis sip mejor
Jenesis bien mapache... ser irá animando ya verás
Arudaenil (arudaenil@BYrHVA.CXMj3S.virtual) has joined #caad
Eliuk Mis logs de graban solos... pero le mete mucho código del IRcap y cosas así.
Jenesis hola Arudaenil
Eliuk Hola Arudaenil !!!
Jenesis Eliuk: , seguro xDDD
planseldon (webchat@ANKmxD.DGkccz.virtual) has joined #caad
Jenesis nas planseldon
Arudaenil Holas!
NetSKaVeN hola Arudaenil
planseldon buenas
mapache hola plan!
NetSKaVeN hola planseldon
mapache Que sepais que me teneis sin cenar
mapache :)
mapache todo por los hispanos!
Jenesis _ >Jen saca su equipo de grabación para no perder detalle para la posteridad.
planseldon he llegado un poco justo por culpa de un retraso en mi vuelo, perdón
Jenesis vaya...
planseldon y estoy en el ordenador de mis padres, así que no me marcha muy bien el irc
> NetSKaVeN corre a cambiarse la vestimenta por unos andrajos de fiesta
planseldon que es por web
mapache Id entrando en el salón de actos, y dando cuenta de los canapés mientras duren.
Eliuk Hola planseldon !!!
> mapache se abalanza sobre el caviar y el champan
> Jenesis se ha puesto un tutú de rayas negras bajo un poncho, de motivos incas...
> NetSKaVeN sa abalanza sobre los restos que pierde mapache
> Jenesis piensa que la noche puede tener ecos del nuevo mundo...
NetSKaVeN mapache: pues ahi me pillas
> MelHython se intenta quitar el polvo de la centenaria levita, pero vé que esta es sobre todo polvo, apenas unido por telarañas muertas y temiendo quedar desnudo se sienta avergonzado...
mapache en las opciones
mapache Podemos aprovechar para recordar al creador de D&D, fallecido ayer tirando salvas de dados de 20
> Jenesis no pica de los entremeses porque ha empezado la operación bikini..
mapache 4d20
mapache 4d20
mapache 4d20
mapache 22:05
NetSKaVeN 4d20+2
NetSKaVeN 4d20+2
NetSKaVeN 4d20+2
NetSKaVeN 4d20+2
NetSKaVeN 4d20+2
mapache :X
mapache X)
Jenesis cuatrodedos qué?
mapache 4 dados de 20
mapache 10
mapache 9
mapache 8
mapache 7
mapache 6
mapache 5
mapache 4
mapache 4
> Jenesis enciende la grabadora y el foco _ mapache is now known as Interferencias
Interferencias Se escucha un zumbido...
> Jenesis mira de mal modo a Interferencias
Interferencias Sobre la sala aparece un holograma gigante...
planseldon que jenesis ha venido en bikini? Qué bueno!
NetSKaVeN wow!!! _ Interferencias is now known as Mapache
Jenesis No, tutús y poncho!
mapache Bueno, bueno...
mapache Sed todos bienvenidos a la Gran Gala de los Octavos Premios Hispanos a la Aventura
> Jenesis comienza a retransmitir el evento....
mapache La gala va a tener tres caracterí–sticas fundamentales
mapache 1.- Rapidez
mapache 2.- Colaboradores de lujo, como ya hemos visto
mapache jarel en el comic
mapache y Jenesis como reportera del spac
mapache 3.- No se me ha ocurrido un punto 3
Jenesis jajaja
NetSKaVeN plas plas plas plas
mapache ¿Os preguntareis si este va a ser el nivel de la gala?
mapache Tranquilos
mapache Luego baja..._ Interferencias http://www.caad.es/demonioazul/prem2007_2p.jpg
NetSKaVeN jajajaja
Jenesis jajajajaja
mapache Cuando alguien os pregunte
mapache Decid que estabais viendo el futbol (o el debate a 6 en la 2)
planseldon no sé si se me lee
Jenesis si planseldon
mapache ¡sabemos escoger a nuestros competidores!
mapache Pero antes de que esto se convierta en un desastre... (que se convertirá)
> Mapache rebusca entre su pelaje
> Mapache saca una guitarra porteña
> Mapache comienza a rasgarla con sus pezuñas. Suena como una gitarra porteña

Log de la Gala de los Premios Hispanos

mapache Esto tiene poco sentido...
mapache Falta algo...
mapache ¡¡Planseldon!!
mapache ¡Sube al escenario!
NetSKaVeN plas plas plas plas
Jenesis plas plas plas plas
mapache plas plas plas
mapache ¡que suba!
NetSKaVeN ¡que suba!
planseldon voy voy
> Jenesis da un empujoncito a planseldon
mapache ok
planseldon es que con este webirc no estoy muy sincronizado
mapache tranquilo
mapache ponemos el playback!
planseldon tarda muuuuuuuuucho en aparecer mis mensajes
mapache tu solo mueve la boca _ Mapache is now known as Playback_Planse
Arudaenil plase ha caido pre4sa de un bucleespacio-temporal!!
Playback_Planse Milonga de los Hispanos
Playback_Planse (para acompañar con guitarra porteña)
Jenesis wao, con banda sonora y todo!!!
Playback_Planse Traiga aventuras la noche
Playback_Planse como trae flecha el arquero.
Playback_Planse Que aquí organiza Mapache
Playback_Planse la gran velada caadiera.
Playback_Planse ¡Que comience el cambalache
Playback_Planse de la fiesta aventurera!
Playback_Planse Algunos dicen que pocos
Playback_Planse fueron los votos y lerdos.
Playback_Planse Al Kwarizmi no ve acuerdos,
Playback_Planse como siempre nos líamos.
Playback_Planse Los más plastas. desde luego:
Playback_Planse la jenesis y el Incanus.
Playback_Planse Aryekaix se felicita
Playback_Planse de ver tanto aventurero:
Playback_Planse Jarel va de troglodita
Playback_Planse de Mari, Pepe Romero,
Playback_Planse Def viene de mausoleo
Playback_Planse y Eximeno de Museo.
Playback_Planse Josep Caubet, que es la leche,
Playback_Planse no ha mandado ni una nota.
Playback_Planse Sigue con su mala leche
Playback_Planse ¡pero menudo nivel!
Playback_Planse "Este nos hunde la flota
Playback_Planse con Lucybel"- dice Mel.
Playback_Planse Basta de ripios y arranque
Playback_Planse de los Hispanos la Gala,
Playback_Planse No se me hagan sangre mala
Playback_Planse si no cumple sus deseos:
Playback_Planse que peor lo pasó Arianda
Playback_Planse abandoná por Teseo. _ Playback_Planse is now known as Mapache
NetSKaVeN bravo!!!!!
mapache ¡¡¡bravoooo!!
NetSKaVeN plas plas plas plas
mapache ¡¡¡bravoooo!!
Jenesis plas plasplas plas !!!
Jenesis jajajajajaja!!
mapache (y eso que no tiene que ligar con nadie)
Eliuk jajajaja!
> Mapache sube al escenario
> Mapache vuelve a rebuscar en su pelaje
Jenesis Mapache: no te dediques a la poesía xDDD
> Mapache saca un atril sobre el que posa unos papeles
NetSKaVeN otra, otra
NetSKaVeN examinar papeles
> Mapache vuelve a rebuscar en su pelaje (evidentemente no tiene control sobre los objetos que puede llevar)
> Jenesis aprovecha par hacerle unas preguntas a los asistentes...
> Mapache saca una caja
> Mapache saca otra caja
> planseldon saluda a la afición desde si ionterferencia ircniaca
Jenesis NetSKaVeN: cual crees que va a ganar?
NetSKaVeN Jenesis: la verdad es que el nivel es muy alto este año
> Mapache pone la segunda caja sobre la primera caja
> Jenesis piensa que podía organizar una porra...





Log de la Gala de los Premios Hispanos

Eliuk "en su pelaje"?... A lo Chewwie.
> Mapache sube a las cajas y se aclara la garganta
Jenesis Tolisco: Piensas que hay alguna favorita?
Tolisco Jenesis para mi todas son favoritas
> Mapache pulsa el boton de un pequeño mando
mapache ¿Os pensabais que os ibais a librar del discurso? (Tranquilos, las puertas están cerradas, no podéis salir)
mapache ¡Caballeros! ¡Señoras! ¡Seres surgidos de las profundidades!
> NetSKaVeN tiene su favorita pero no se la chivara a nadie hasta el final
mapache Buenas noches / tardes / días a todos
mapache Antes de comenzar a repartir premios a diestro y siniestro echemos la vista atrás...
mapache El año pasado hablabamos sobre que había que poner cosas encima de las cosas
> planseldon has quit (User Quit: Me he conectado a través del Chat de http://www.irc-hispano.es)
mapache ¡Y vaya si lo hemos hecho!
> Jenesis piensa que es dificil entrevistar a la gente en mitad de una gala, mejor espera al descanso
planseldon (webchat@ANKmxD.DGkccz.virtual) has joined #caad
> Jenesis resaluda a planseldon
mapache El 2007 fue un gran año para la aventura... (podeis jalear nuestros logros)
mapache (os animo)
NetSKaVeN Mapache for president!!!!
mapache El 2007 fue un gran año para la aventura... (podeis jalear nuestros logros)
> Jenesis piensa que va a tener mucho que editar.. xDD
mapache - Organizamos una RapidoComp, con cuatro aventuras de gran nivel hechas en menos de una semana
mapache - Tuvimos un gran stand en MadridSX, alabado y visitado por todos
mapache - Aunque parezca que lleva toda la vida allí, en 2007 se inauguró wikicaad, que actualmente contiene más de 200 fichas de juegos
mapache - Una aventura se presentó a un PREMIO INTERNACIONAL DE LITERATURA DIGITAL (y al menos no fue descalificada)
mapache - Se impartió un taller creativo de aventuras vía blog
mapache - El spectrum cumplió 25 años, y aún así se siguen produciendo aventuras para esa plataforma
mapache - ¡Spac llegó a los 50 números! y aunque sólo aguantó dos más ¡chapeau a todos los que lo hicieron vivir durante tantos años!
mapache ¡viva dhan!
Jenesis viva!
NetSKaVeN arriba el nuevo SPAC!!
mapache - Los medios 2.0 llegaron al caad. Un planeta de blogs en sempiterna búsqueda diseño agrupa (para regocijo de Uto) artículos y opiniones personales de miembros caadieros. ¡Otro medio de promocionar nuestra comunidad!
mapache - ¡Una aventura producida por miembros del caad está en un museo! (Lovecraft Commonplace Book Project)
mapache - Se pulbicó un sesudo y exhaustivo y pormenorizado estudio sobre Adventure, aunque olvidando los elfitos y las tortillas, base de las aventuras modernas
mapache - Se organizó una FICOMP, que logró que hasta una guiri jugara aventuras en castellano (¡un saludo si nos lees!)
mapache - Se organizó la III Minicomp, con ¡nueve participantes! y todo el caad revolucionado jugando y comentando aventuras
mapache - Volvieron algunos momios (algunos se fueron)
mapache - El SPAC renació de sus cenizas en forma de ezine. Entrevistas, curiosidades, crucigramas, comics y un
mapache curso sobre I7 que promete
mapache - Se abrió una colecta para renovar el hosting y el dominio... ¡y se consiguió dinero para tres años!
mapache - Y una vez más, nos peleamos sobre los hispanos, pero al final la gente votó y aquí estamos...
mapache En fin, si esto no es un año aventurero bueno, yo ya no sé que es...
mapache Por cierto, dejo para el final lo más importante
mapache ¡¡Un montón de buenas aventuras y de gente jugándolas y comentandolas!!
mapache ¿Qué nos deparará el 2008?
mapache Flames
NetSKaVeN aventuras!!!!
mapache Vaporware
NetSKaVeN aventuras!!!!
mapache Anuncios de parsers
Jenesis flames!
mapache Nuevos aventureros
Jenesis flames!
mapache Nuevos autores
Jenesis y flames!
mapache Nuevas y viejas comps
mapache El desarrollo de un club de juego, que espero que sea un éxito
NetSKaVeN y más flames!!!
NetSKaVeN xD
Jenesis jajajaja!
mapache Y sobre todas las cosas, el ambiente familiar que hace que de gusto estar entre vosotros
mapache y flamear con vosotros!
Jenesis Nah, todos los hermanos se pelean de vez en cuando !!
mapache Voy terminando...
NetSKaVeN plas plas plas plas
> Mapache se exhalta
NetSKaVeN bravo!!!!!
> Mapache se exhalta mucho
mapache ¡Vamos! ¡En marcha! Creemos, juguemos, comentemos aventuras, difundamos nuestra comunidad y hagamos que el 2007 aventurero palidezca al lado del 2008
> NetSKaVeN pisa a presi
mapache ¡Vota CAAD! ¡Vota a la aventura!
> Mapache vuelve en sí
NetSKaVeN plas plas plas plas
> Jenesis pasa una tilita a mapache...
mapache ehhh... ¡pues eso! ¡a repartir esos merecidos premios!
mapache Dejo paso a los presentadores
Jenesis plas plas plas gran discurso si señor!!!
> Mapache coge una caja
> Mapache mete la caja en su pelaje
> Mapache coge una caja
> Mapache mete la caja en su pelaje _ Mapache is now known as CerraduraYLlave
CerraduraYLlave Hola, somos cerradura y llave
CerraduraYLlave Estamos presentes en el 90% de las aventuras
CerraduraYLlave Aunque los autores intenten escondernos
CerraduraYLlave Somos la caspa de las aventuras...
CerraduraYLlave ¡siempre volvemos!
CerraduraYLlave El haber visto taaantas aventuras desde dentro
CerraduraYLlave Nos permite presentar las dos primeras categorías con criterio
CerraduraYLlave La primera categorías es la de MEJOR PUZZLE
> CerraduraYLlave se unen, abriendo la puerta y consiguiendo un sobre
> CerraduraYLlave abren el sobre
CerraduraYLlave Destripemos aventuras enumerando los nominados de este año:
CerraduraYLlave _ > Hacer que el mono repita nuestros movimientos (Hierba tras el cristal)
CerraduraYLlave _ > Mecanismo del suelo (El Museo de las Consciencias)
CerraduraYLlave _ > Sacar al bicho (Afuera)
CerraduraYLlave _ > Terminar (A lo lejos un faro)
CerraduraYLlave Y el ganador al MEJOR PUZZLE es...
CerraduraYLlave Hacer que el mono repita nuestros movimientos (Hierba tras el cristal) de Mel!!
CerraduraYLlave ¡cerradura y llave!
Jenesis bravo!!!!
NetSKaVeN bravo!!!!!
CerraduraYLlave ¡¡braaavo!!
Jenesis felicidades Mel!!!
CerraduraYLlave ¿mel?
NetSKaVeN que hable!!!
MelHython gracias
CerraduraYLlave ¿unas palabras?

Log de la Gala de los Premios Hispanos

NetSKaVeN que hable!!!
NetSKaVeN que hable!!!
> Jenesis corre a hacerle unas preguntas
Jenesis ¿te lo esperabas Mel?
MelHython :) la verdad, es que esto me deja sorprendido
MelHython ya ves
Jenesis piensas que tienes un puzzle mejor que ese?
MelHython no, pero pienso que soy bastante malo haciendo puzzles
MelHython :P
NetSKaVeN jajajajajaja
MelHython no se lo puedo pasar a los demás?
NetSKaVeN plas plas plas plas
CerraduraYLlave no
Jenesis jjajajaj pues no es lo que opina la mayoría xDD
Jenesis bravooo!!!
CerraduraYLlave es personal e intransferible
Jenesis un gran puzzle sí señor !!!
CerraduraYLlave Sigamos...
CerraduraYLlave Nuestra experiencia nos dice que un autor
> MelHython coje el premio y espera a que dejen de mirar
CerraduraYLlave coge varios puzzles llave-cerradura
CerraduraYLlave los coloca en varias localidades
CerraduraYLlave y lo llama aventura, relato interactivo o ficción interactiva, según lo pomposos que sea
CerraduraYLlave Los que mejor lo han hecho el año pasado, son los nominados en la categoría AVENTURA CON MEJORES PUZZLES
CerraduraYLlave Y este año son:
> Jenesis hace fotos del evento
CerraduraYLlave _ > Código Secreto Lucybel: TRILOGY
CerraduraYLlave _ > Regreso al Edén
CerraduraYLlave _ > Subterránea
CerraduraYLlave Y la ganadora es...
CerraduraYLlave Subterránea de jarel!
Jenesis bravooo!!!!!!
CerraduraYLlave ¡braaavoo!
Jenesis braviiiisiiiimooooo!!!
NetSKaVeN plas plas plas plas
> MelHython aplaude
NetSKaVeN bravo!!!!!
CerraduraYLlave ¡¡llaves y cerraduras prehistóricas!!
> Jenesis busca a quien entrevistar...
NetSKaVeN jarel the master of puzzles!!!!
CerraduraYLlave ¿está el autor presente?
> MelHython se acerca disimuladamente para poner el premio anterior al lado de este...
Jenesis Es el mejor !!!!
CerraduraYLlave Bueno amigos, nos vamos rellenar alguna aventura... os dejamos con el siguiente invitado
> Jenesis ya ha hecho la foto de Mel con su premio
> MelHython piensa igual se lo puedo dar tb...
CerraduraYLlave ¡Cervantes!
planseldon bieene _ CerraduraYLlave is now known as Zrbantz
Jenesis cervantes?
Zrbantz ola a tds!ola a tds!
> Jenesis ve muy peludo a cervantes
NetSKaVeN plas plas plas plas
Zrbantz mconoceis?
Zrbantz yoscribi elkijote
Zrbantz wapo wapo
Zrbantz mjor laventura d dinamic...
Zrbantz o ls dibujos...
Zrbantz la 1 ktegoria qpresnto s ARGUMENTO
Zrbantz slo ke kuentan las cansiones de ragaton...
Zrbantz la gazolina dlas abenturas
Zrbantz hoygan! nesesito el sobre
> Zrbantz se saca un sobre de la manga
> Zrbantz lo abre con la boca
Zrbantz Ls nminandos som:
Zrbantz _ > El museo de las consciencias
Zrbantz _ > Regreso al Edén
Zrbantz _ > Subterránea
Jenesis bravo!
Zrbantz i lwiner s...
Zrbantz El museo de las consciencias ¡¡d un monton dpeña!!
Jenesis hurrraaaaaaaaaaaaaaaaa!!!!!
NetSKaVeN bravo!!!!!
Zrbantz ¡vravo!
NetSKaVeN plas plas plas plas
Jenesis se lo merecía!!!
Jenesis un reconocimiento a un gran trabajo !!!
Jenesis bravo!!!!
NetSKaVeN premio a la colaboracion de genios!!!
NetSKaVeN plas plas plas plas
Zrbantz kien lo agarra?
> Jenesis va a entresvistar a a...
Jenesis a quién?
Zrbantz Mel?
> MelHython aplaude la gran labor de Depresiv al organizarlo
Jenesis MelHython: fue duro trabajar con tan grandes colaboradores? _ MelHython is now known as montonpenna
planseldon ohhhhhhhhhh
montonpenna vale, lo recogeré si no hay otro
Jenesis sip pero contestame eh?
Jenesis que si no mapache me despide xDD _ montonpenna is now known as MelHython
Eliuk :D el museo de las consciencias es bakán. _ Zrbantz is now known as Interferencias
MelHython no, fue duro
Eliuk la esyou jugando recién ahora.
Eliuk :P
MelHython no fue duro
MelHython :)
Interferencias Se escucha un zumbido...
Jenesis bravo!!!
Interferencias Sobre la sala aparece un holograma gigante
Jenesis enhorabuena !!!
> Interferencias indica que debeis abrir las urls...
Jenesis jajajaja el gran Jarel !
NetSKaVeN jajajajajajaja _ Interferencias is now known as Zrbantz
Zrbantz yo sescrivir vien vien y korto
Zrbantz nokomo stos ridikulos
Zrbantz blablabla...blablabla...blablabla...
Zrbantz la psp no habla tnto y mola mazo
Zrbantz la kalidd litrarria o komo dize la gÃŒeb:
Zrbantz CALIDAD LITERARIA
Zrbantz x diox
Zrbantz sto no sirbe paranada!
Zrbantz kalentar la kabeza...
Zrbantz Ls nomn son:
Zrbantz _ > A lo lejos un faro
Zrbantz _ > Afuera
Zrbantz _ > Antes o después
Zrbantz _ > El museo de las consciencias
Zrbantz _ > Hierba tras el cristal
Zrbantz i lwiner s....
Zrbantz Hierba tras el cristal ¡mel!
NetSKaVeN bravo!!!!!
Jenesis waaoooooo!!!!
Zrbantz avuzooon!!!
NetSKaVeN plas plas plas plas
NetSKaVeN plas plas plas plas
Jenesis El regrso del monstruo!!!!!
> Jenesis corre a entrevistar a mel
NetSKaVeN momios power!!!
> MelHython sacude la cabeza pensado... hay dioses
Jenesis MelHython: vamos confiesa cuanto has untao al personal? xDD
Zrbantz ¡adios peññññña!
Jenesis jajajaja



Log de la Gala de los Premios Hispanos

> Zrbantz se va escuchando ragatón _ Zrbantz is now known as Interferencias
NetSKaVeN adu Zrbantz
MelHython algunos cientos de galeones de oro, nada más, jene
> planseldon has quit (User Quit: Me he conectado a través del Chat de http://www.irc-hispano.es)
Jenesis jajajajajaja!!!
Interferencias Se escucha un zumbido...
Interferencias Sobre la sala aparece un holograma gigante
Eliuk Bravo.
NetSKaVeN jajajajajaja
Jenesis juass genial el comic xDDD
NetSKaVeN otra!!!
NetSKaVeN otra!!! _ Interferencias is now known as Satanas_Azul
Satanas_Azul ¡Hola a todos!
NetSKaVeN tongo!!!
NetSKaVeN xD
Satanas_Azul os sorprende verme, ¿verdad?
Jenesis oh una secta somos una sectaaaa
Satanas_Azul Se que todos estáis pensando...
Satanas_Azul ¡Qué gran autor!
Satanas_Azul ¡Qué gran aventura demonio azul!
Satanas_Azul ¡Cómo ha revolucionado la aventura tal y como la conocemos!
Satanas_Azul Me extraña que tenga que presentar nada menos que tres categorías
NetSKaVeN tongo!!!
Satanas_Azul que evidentemente voy a ganar
NetSKaVeN xD
Satanas_Azul pero estoy acostumbrado a tener que hacerlo yo todo
> Jenesis le da unos golpecitos en la espalda a Satanas_Azul para que eche el hueso de oliva y recupere el color...
Satanas_Azul algún día llegaréis a mi nivel
Satanas_Azul o no
Satanas_Azul mientras tanto, si sois hombre envidiadme
Satanas_Azul si sois mujeres, hacedme proposiciones indecentes
Satanas_Azul Comencemos... Originalidad.
Satanas_Azul En fin, antes de darme el premio tendremos que pasar por el paripé de leer los nominados
NetSKaVeN y los bichos, que hacemos los bichoos?
Jenesis muerdele NetSKaVeN
> NetSKaVeN comienza a afilarse los dientes
> Satanas_Azul lanza una bola de metal al suelo, llenandolo todo de humo
> Satanas_Azul comienza a toser debido al humo que se ha levantado...
> Satanas_Azul mediante aspavientos despeja el humo con un sobre
Satanas_Azul Los nominados a la categoría de aventura más ORIGINAL son:
Satanas_Azul _ > Boxman
Satanas_Azul _ > Como el diablo esnifando una raya
Satanas_Azul _ > El museo de las consciencias
Satanas_Azul _ > Roleando
Satanas_Azul _ > Subterránea
Satanas_Azul ¡qué! ¡dónde está demonio azul!
Satanas_Azul ¡demonio azul!
Satanas_Azul En fin...
> Satanas_Azul abre el sobre mientras dice
Satanas_Azul el ganador soy yo...
NetSKaVeN tongo!!!
Jenesis tongooooo
> Satanas_Azul casi se le salen las cuencas de los ojos
Satanas_Azul ¡no!
> Jenesis saca el agua benditaa
Satanas_Azul Roleando de Depresiv
Jenesis bravo!!!!
Satanas_Azul Originalidad ¡ascii art y rol en el siglo XXI!
Jenesis muy original si!!!
NetSKaVeN plas plas plas plas
Jenesis xDDD
Jenesis plas plas plas plas
Eliuk Felicidadades Depresiv!
Satanas_Azul Tranquilos
Jenesis estés donde estés ...
Satanas_Azul Es un tremendo error que luego subsanaré con los organizadores
NetSKaVeN bravo!!!!!
Satanas_Azul ¡bravo!
Jenesis bravooo
Eliuk Objetividad cuestionable.





Log de la Gala de los Premios Hispanos

Eliuk :P
> Satanas_Azul lanza el premio al publico, ya que depresiv no ha venido
> Jenesis lo pilla para su colección
> NetSKaVeN salta a por el premio
Satanas_Azul Pasemos a la siguiente categoría...
Jenesis soy mas alta
Jenesis xD
Satanas_Azul ¡Demonio Azul!¡Demonio Azul!
NetSKaVeN y yo mas feo!!
NetSKaVeN xD
> MelHython se acerca al azulón y le susurra 'te has equivocado, verás... nadie ha visto tu aventura porque esta es la gala del 2007, y tu la has presentado en el 2025... nos pasa a todos alguna vez'
Satanas_Azul ¿Es buena verdad?
Satanas_Azul ¿Podéis llegar a elegir uno de sus múltiples psis? Expio (Tipo_compl@BUuih1.Djv3fI.virtual) has joined #caad
NetSKaVeN jajajajajaja
Jenesis jajajajajaj
Satanas_Azul ¿Por qué se siguen llamando psis?
NetSKaVeN nas Expio
Satanas_Azul Demonio Azul está repleto de
Jenesis nas Expio
Expio naaaas
Satanas_Azul "Personajes Inteligentes"
Satanas_Azul Más reales que la vida misma
Satanas_Azul A ver contrá qué PSIS compiten mis creaciones...
Expio que me he perdido?
Satanas_Azul Los nominados a mejor PSIS son
Jenesis a mi eso de "psis" me suena a aa.....
Satanas_Azul ¡El sobre!
Eliuk psiquicos!
> Satanas_Azul golpea su tridente contra el atril. Un mono alado entra en la sala con un sobre y se lo entrega a Satanas_Azul antes de desaparecer
NetSKaVeN tongo!!!
> Jenesis huele a azufre....
Satanas_Azul Lo que más me costó fue que perdiera el miedo a las alturas...
Satanas_Azul Y que aprendiera a usar el baño satanico
Satanas_Azul A lo que vamos... los nominados:
Satanas_Azul _ > La Voz (Hierba tras el cristal)
Satanas_Azul _ > Lucybell (Código secreto Lucybell)
Satanas_Azul _ > María (Boxman)
Satanas_Azul _ > Niño (A lo lejos un faro)
Satanas_Azul ¡Qué mala es la envidia! Me habéis dejado fuera a proposito...
Satanas_Azul Como sigais así
Satanas_Azul ¡Iréis al cielo!
Satanas_Azul El segundo mejor PSI (los mios son los ganadores reales) es...
Jenesis xD
Satanas_Azul La Voz (Hierba tras el cristal) de MEL
One more time!
NetSKaVeN plas plas plas plas
NetSKaVeN bravo!!!!!
Jenesis waaaoooo !!!!
Satanas_Azul ¡que lo recoja si tiene narices!
Jenesis ARRASADORRRRRR
> MelHython empieza a preocuparse
> Satanas_Azul se aferra al premio
> Jenesis corre micrófono en mano...
NetSKaVeN Jenesis: se te ha pegado el reageton xD
Expio es que se lo lleva todo
Jenesis MelHython: ys se que soy pesada pero.... _
MelHython is now known as Azazoth
NetSKaVeN que hable __ NetSKaVeN que hable presi me parece que es de pocas palabras xD
> Satanas_Azul reta con la mirada a mel
Jenesis Monde esta..
Jenesis no te escondas....
> Azazoth se levanta sobre sus espaldas humanas dejando ver el caos primigenio que oculata planseldon (webchat@ANKmxD.DGkccz.virtual) has joined #caad
NetSKaVeN nas erchechu y planseldon
Jenesis Azazoth: dime cual es tu numero de la suerte !!
> Azazoth se acerca al escenario y no mira al satanás pues carece de ojos
planseldon madre mía que mal funciona este ircweb
Jenesis Arudaenil: para los lectores del SPAC
> Satanas_Azul comienza a temblar mientras suelta el trofeo
> Jenesis pasa a planseldon una patita de conejo
Jenesis nah se ha vuelto a caer..
> Azazoth intenta coger el trofeo, pero solo logra sumirlo en el caos de la inexistencia
> Azazoth considera que está todo dicho





Log de la Gala de los Premios Hispanos

NetSKaVeN caos? mio-oooooooooooooooooo!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
> Jenesis se queda compuesta y sin novio...
Satanas_Azul Se va acabando mi trabajo, y empiezo a sospechar de una cámara oculta
> Satanas_Azul separá brúscamente un cortinon y dice... ¡aja! os he pillado
> Satanas_Azul se queda mirando a la pared desnuda
> Azazoth intenta sonreir o decir unas palabras pero solo es lo absurdo y se retira al asiento
> Jenesis toma fotos...
Satanas_Azul Centremonos _ Azazoth is now known as MelHython
Satanas_Azul ¿No os quedais embobados en Demonio Azul viendo como la vida transcurre en un segundo mundo?
> NetSKaVeN se pone con Mel para salir en las fotos
Satanas_Azul ¿Como se relacionan entre sí todos, como hablan, su memoria?
Satanas_Azul Otros lo han intentado este año, rellenando las nominaciones a AVENTURA CON MEJORES PSIS
Eliuk :S
> Satanas_Azul se queda mirando un punto fijo en el aire concentrado. El punto se rasga, abriendo una puerta al inframundo
> Satanas_Azul mete el brazo en el agujero espacio temporal y saca un sobre
> Jenesis tendrá que entrevistar a Satanas_Azul
Satanas_Azul _ > A lo lejos un faro
> Jenesis observa el agujero que ha dejao
Satanas_Azul _ > Boxman
Satanas_Azul _ > El Edificio 25
Satanas_Azul _ > Hierba tras el cristal
Satanas_Azul _ > Regreso al Edén
Satanas_Azul Parece que he debido de coger el sobre de otro año... ¡No estoy!
Jenesis jajajajaja
Satanas_Azul Me he cansado de vuestras bromas
Satanas_Azul Acabemos cuanto antes
> Satanas_Azul rompe el sobre
> Satanas_Azul cambia de color _ Satanas_Azul is now known as Satanas_blanco
Satanas_blanco ¡qué!
> Jenesis también maneja el fotochop
Satanas_blanco ¡no es para mi!
Satanas_blanco ¡Nada!
Satanas_blanco Hierba tras el cristal de Mel
Satanas_blanco ¡otra vez!
NetSKaVeN plas plas plas plas
> Satanas_blanco se va indignado por el agujero abierto, cerrandolo tras de si...
> Jenesis comienza a hacer reverencias al gran Mel _ Satanas_blanco is now known as mapache
> MelHython se levanta, esta vez muy chiquitito... e intenta recoger el premio por sí mismo
mapache braaaavo!
Jenesis hurraaaaaa!!! mel forever!!!!
Jenesis el gran triunfador de la gala!!!!! Expio_ (Tipo_compl@Au1xtu.Ai82UD.virtual) has joined #caad
> Jenesis corre a....
Expio_ reestructuracion en curso
mapache os comunico que empezamos a ir justitos de tiempo
Jenesis MelHython: puedes bajar de la nube?
Expio_ finalizada rutina
Expio_ reestructuracion OK
> Expio has quit (Ping timeout)
mapache así que vamos a dar paso a alguien escueto _ Expio_ is now known as Expio
Eliuk Bravo Mel! _ mapache is now known as Leroi_El_Elfo_R
> Leroi_El_Elfo_R se acerca impasible al atril
> Jenesis intenta alcanzar a Mel que flota a dos metros del suelo
NetSKaVeN pffff, este tiene nombre de... elfo?
NetSKaVeN xD
Leroi_El_Elfo_R Hola, Soy Leroi, el elfo renegado de WoW
Jenesis wow un elfo
NetSKaVeN jajajajajaja
Leroi_El_Elfo_R Elfo renegado
Leroi_El_Elfo_R Este año, varias aventuras han intentado que
Leroi_El_Elfo_R "no puedes hacer eso"
> Jenesis se los imaginaba mas guapos y con menos pelo...
Leroi_El_Elfo_R sea leido menos de un millón de veces al jugar una aventura





Log de la Gala de los Premios Hispanos

Jenesis jajajajaja
Leroi_El_Elfo_R Las nominadas son:
Leroi_El_Elfo_R _ > Estación
Leroi_El_Elfo_R _ > Subterránea
Leroi_El_Elfo_R _ > El Edificio 25
Leroi_El_Elfo_R _ > Hierba tras el cristal
Leroi_El_Elfo_R Y como elfo (renegado) no voy a intentar usar el sobre ya que al intentar abrirlo diría:
Leroi_El_Elfo_R "dejalo, eso es solo escenario"
Leroi_El_Elfo_R El ganador es...
Leroi_El_Elfo_R Estación, de Baltasar el arquero!
NetSKaVeN bravo!!!!!
Jenesis wwwoooooowwwwwwwwwwwwwwwwwwww !!!!
> MelHython se alegra y aplaude...
Expio CLAP CLAP CLAP CLAP
Leroi_El_Elfo_R ¿esta el arquero en la sala?
Jenesis enhorabuena baltasar !!!!!
NetSKaVeN bravo!!!!!
Leroi_El_Elfo_R supongo que no se atreve
> Leroi_El_Elfo_R se da la vuelta y lanza el premio al publico
presi parece que los premiados se han puesto de acuerdo para no venir xDDD _ Leroi_El_Elfo_R is now known as Interferencias
presi excepto mel, claro
> Jenesis no sabe si entrevistar a presi
Interferencias Se escucha un zumbido...
Interferencias Sobre la sala aparece un holograma gigante
Jenesis juassss la repanocha xDDDD
NetSKaVeN plas plas plas plas
NetSKaVeN plas plas plas plas _ Interferencias is now known as Leroi_El_Elfo_R
Leroi_El_Elfo_R Sigamos...
Leroi_El_Elfo_R Para mí raza (renegada) las aventuras son tan jugables como usable es una sesión de "vi"
Jenesis jajajajajaj
> Leroi_El_Elfo_R piensa que debe despedir a su guionista
presi juass
NetSKaVeN vi al poeder!!!
NetSKaVeN xD
Leroi_El_Elfo_R Peeero, lo último seria reconocerlo...
Eliuk me voy al away por unos minutos. ya regreso.
Leroi_El_Elfo_R ¿verdad?
Leroi_El_Elfo_R Reneguemos de nuestros principios, y pasemos a los nominados a la la Jugabilidad:
Jenesis vi kk
Leroi_El_Elfo_R _ > A lo lejos un faro
Leroi_El_Elfo_R _ > Estación
Leroi_El_Elfo_R _ > Hierba tras el cristal
Leroi_El_Elfo_R _ > Subterránea
Leroi_El_Elfo_R _ > Witchcraft Edición Oro
Leroi_El_Elfo_R Y la que ha resultado más jugable, alejándose del canon aventurero ha sido...
Leroi_El_Elfo_R Hierba tras el cristal, de Meeel
NetSKaVeN bravo!!!!!
Jenesis ?
Leroi_El_Elfo_R Que este año ha renegado de retiro y todos lo han agradecido...
NetSKaVeN plas plas plas plas
Jenesis no me digas????
NetSKaVeN plas plas plas plas
Jenesis no me lo puedo creer xDDDD
Jenesis bravoooo!!!
MelHython como os pasáis... :P
Jenesis Mel for president !!!!!
> Jenesis corre otra vez....
Leroi_El_Elfo_R es lo que tiene poner mujeres buenorras en sus aventuras...
Jenesis MelHython: unas palabras para el SPAC si? por fa?
Leroi_El_Elfo_R Y para acabar un consejo
> MelHython se asegura que no está el azulón y recoje el premio
MelHython eh...
> Jenesis le sigue micro en mano...
NetSKaVeN que hable!!
NetSKaVeN que hable!!
NetSKaVeN que hable!!
NetSKaVeN que hable!!
MelHython me alegro del recoger el premio
MelHython y...
MelHython espero que sea el último
MelHython y...
Jenesis juassss
Leroi_El_Elfo_R Mi consejo
Leroi_El_Elfo_R ¡Haceros Renegados!
Expio lo cualo?
MelHython lo realmente importante es todo lo que ha dicho Mapache al principio
Jenesis hu?
Leroi_El_Elfo_R Es una profesión bonita que se está perdiendo...
MelHython ha sido un gran año y hay que lograr que el 2008 sea mejor
Jenesis renegados?
Expio como Lorenzo Lamas?
NetSKaVeN bravo!!!!!
NetSKaVeN plas plas plas plas
Jenesis pero para todos Mel, no solo para ti xDDDD
Leroi_El_Elfo_R Pero antes de irme, un monje loco me han dicho que le de al play
> Leroi_El_Elfo_R da a un botón gigante de play que nadie habia visto antes _ Leroi_El_Elfo_R is now known as Video_Urba
> NetSKaVeN oye monje y sale corriendo
Video_Urba -¡Buenas noches aventureros!
Jenesis urba urba !!!
Video_Urba Siento no poder estar con vosotros en dedo y teclado, pero al menos he podido mandar este video a mapache por correo urgente.
Video_Urba Voy a presentar las categorías de Aventurero del Año y Mejor Aventura, en calidad de haber sido el ganador del 2006o con Drácula: La Llegada. -Urbatain sonríe ámpliamente
NetSKaVeN Urba!!!
Jenesis te echamos de menos Urba!!
Video_Urba Curiosamente al organizador se le olvidó comentar que él también fué ganador- Urbatain vuelve a mostrar su blanca sonrisa -como siempre debido a su gran modestia...
Video_Urba ¿os pensabais que el mapache sin mayúscula es por que mi egomanía impide estar su nombre al lado del mío?
Video_Urba No vais desencaminados, pero no es ese el motivo, Ummmm, juraría que él siempre firma así... - Urba murmura pensativo. -Bueno, no importa, sea como sea, por favor, un gran aplauso para mi compañero en aventuras sangrientas y muchas otras cosas más, ¡MAPACHE!
Video_Urba -¿Ya? Bueno tampoco hace falta que os prodigeis tanto... fijaos si es modesto el tío que llevo años diciendo que él es sudamericano y hasta ayer mismo no me indicó lo contrario, je, je.
Video_Urba Incluso si leeis la entrevista a los ganadores (lease, nosotros) de la pasada edición en SPAC vereis que se lo suelto en la cara y ni se inmuta el tío.
Video_Urba Sea como sea, querido mapache, no te vas a librar de esta y espero que entregues los premios en tandem conmigo, ya que yo no tengo ni brazos, ahora mismo, ¡ni telekinesis!, ni siquiera sé quien es el ganador pues esto es en diferido, mi intervención... no la gala. Bueno si la lees en SPAC si será en diferido. Sin más preámbulos pasemos con los nominados a mejor Aventurero del Año...
Video_Urba ... que por cierto este año no estoy nominado... -cara de disgusto- vaya Jenesis, parece que tu campaña de Urba for president (sí, sí, te hemos descubierto) ha sido un fracaso.
Video_Urba Más vale que no ayudes a tu partido político favorito en campaña, ¿eh? Estate quietecita, ea, ea...
Video_Urba ¡Bueno! Los más ilustres aventureros de esta noche, ¡no se sabe si por encima de mi!... son...
Video_Urba Baltasar el Arquero, !por sacar más aventuras en todo el año que Josep Coletas! Ya vale, hijo mío, deja ya el txtTomat ese o como se llame y haz una aventura ¡en condiciones!, esto es, a la vieja usanza, sin guión, ni preparación previa, ni testeo, ¡ni nada de nada! ¡Improvisa un poco! ¡Aprende de mi! Así sacarás una aventura cada dos años y ni siquiera será tuya... ¡qué verguenza!
Video_Urba Luego está Incanus, por usurpar el título de bibliógrafo y vocero oficial del reino de CAAD, ¡para su propio beneficio! sí, sí, no os dejeis engañar, su capacidad de autobombo supera ya a la de Vingthor.

Log de la Gala de los Premios Hispanos

Video_Urba Jarel también es muy ilustre, se lo merece por ser el aventurero que más noches pasa en vela. Y menos mal que salió el SPAC donde puede explayarse con sus viñetas, que si no, superaba en aventuras a Baltasar... ¡dedicate a trabajar! ¡En algo serio! ¡Haz caso a tu familia! ¡Deja la aventura!
Video_Urba También Jenesis, por espantar a novatos y experimentados con sus temibles regañinas, y claro está, por escribir artículos para SPAC, por administrarlo, por hacer entrevistas para SPAC, por administrar la sección de descargas de CAAD, por hacerlo y a la vez aguantar las bromas de los novatos, por administrar CAAD, por publicar anuncios, en CAAD y por hacerlo en el foro, por poner orden...
Video_Urba ...en nuestras vidas, por moderar el foro, por haber hecho algunas aventurillas, por gestionar los trofeos de las competiciones, por cuidar de que no haya offtopics en el foro, por tener ideas innovadoras sobre mantener vivo el mundillo para que luego venga Depresiv y se lo atribuya, por ser la mejor meitre del chat, por defender a ultranza esta categoría (a ver si la gana de una vez y la...
Video_Urba ...sacamos definitivamente leñes, que estoy ya se alarga un rato) y un largo etc que seguro me dejo algo.
Video_Urba Y por último Sarganar, para mi el eterno novato que siempre llega con algo importante debajo del brazo. ¿Os suena algo de INFSP-I7? ¿Inform Task Team?, chorradas, es él solito.
Video_Urba Un aplauso para todos ellos.
Video_Urba Y el Mejor hobbit del año 2007 es...
mapache por favor... _ Video_Urba is now known as mapache
> mapache grita JAAAAREEEELLLL
Jenesis plas plas pa todos menos pa mí
Jenesis wwaaaoooooooooo!!!!!!!!!!!!!!1111
mapache jaaarel!!!!
Jenesis jarel !jarel !!!!
NetSKaVeN bravo!!!!!!
Jenesis se lo merece!!!!
NetSKaVeN plas plas plas plas
NetSKaVeN plas plas plas plas
Expio otra
mapache viva jarel!
Expio otra
Jenesis el aventurero mas fructifero del CAAD !!! _ mapache is now known as Interferencias
Jenesis si señor!!!
Jenesis bravo!!!!!!
Interferencias Se escucha un zumbido...
Interferencias Sobre la sala aparece un holograma gigante.
NetSKaVeN jajajajajajajaja _ Interferencias is now known as mapache
Jenesis juassssss
mapache jarel no está, pero estan sus comics
mapache ¡gracias!
Jenesis plas plas plas _ mapache is now known as Video_Urba
MelHython habrá que hacer una categoría de comics
Video_Urba ¿Ya?, Enhorabuena, ahí está la salida... Bueno, ahora pasemos al bloque más importante de la noche, esto es, el premio a la Mejor Aventura del 2007.
Jenesis que emochión...
Video_Urba Ya sabeis el criterio que debisteis seguir para votar esta categoría... ¿no?
NetSKaVeN Mel!!!
Video_Urba Yo os lo recuerdo, hay que votar a la aventura en la que "lo que mola es que pasen cosas chulas". Está claro, ¿no?
Video_Urba Contra más mejor...
Video_Urba Por eso las aventuras de este año tienen un mogollón de cosas chulas que pasan, desde principio a fin, veámoslas:
MelHython lol
Video_Urba Código Secreto Lucybel: TRILOGY por Josep Coletas Caubet. Evidentemente en esta pasan el trilogy de cosas chulas que en las demás. Una clara ganadora. Además que el autor es experto en que pasen cosas chulas en sus aventuras...
Video_Urba Luego está La Estación de Baltasar el Arquero, en la cual... bueno lo que pasa no es que sea muy chulo, pero hay mucha emoción que es algo que es muy chulo... bueno, ¡juéguenla ustedes mismos y compruébenlo!
Video_Urba Hierba Tras el Cristal, por Melitón. Bueno lo realmente chulo de este juego son las pedazo doming... ejem. Impresionantes diría yo. Para el año que viene cambiaremos la defición de Mejor Aventura, será la aventura en que pasen cosas más impresionantes, así el año que viene gana Layna de nuevo :) Pues eso mismo, ¿no? Eso.
Video_Urba Macetas por Incanus, con un final muy chulo, y que yo recuerde también tiene un buen par de domingas. Siempre es un claro punto a favor ¿eh? Seguimos siendo en gran mayoría tíos. Habrá que meter algún mulato macizo, o a ver si hay alguien que hace la versión interactiva de Sin tetas no hay paraiso, para ellas; o del Cuerpo del deseo.
> MelHython lo mejor de todo es que Urba realmente me pidió que se pudieran examinar las...
Jenesis juassss
NetSKaVeN jajajajajajaja
Video_Urba Regreso al Eden por Jarel. ¡Bueno! Esta... esta, es una chulada de principio a fin. ¡Además está testeada por mi! ¿Qué más se puede pedir?
Video_Urba Y por último Subterránea por Jarel también. ¡Dios! sí que deben de pasar cosas chulas en esta porque es una breve que compite con muchas grandes. ¡Todo un logro!
Video_Urba Y sin más dilación, estoooo un momento, se ma ocurrido una de mis geniales ideas, para el año que viene podemos meter una categoría nueva que será variable. Será la categoría chorra y en desea del año pasado del organizar podría ser la aventura en la que más cosas se ponen encima de otras cosas. Cada año se puede dejar claro cual será la temática del tema a destacar en esta...
Video_Urba ...categoría, pordías ser la aventura con



Log de la Gala de los Premios Hispanos

más explosiones, o la que tenga más elfos y tortillas, o la que en más vampiros salgan, pero bueno, creo que estoy delirando. ¡la aventura en la que más cosas chulas pasan ES!....
Video_Urba Por favor mapache... _ Video_Urba is now known as mapache
> mapache tiembla como un mapache
> mapache saca el sobre, y pese a no tener pulgares logra abrirlo
mapache redoble
mapache de
mapache tambores
> mapache grita Reeeeegreeeeeesoooooo al Edén de JAAAAAAREL!!
mapache jaaaaaaaaaaaaaa-reeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeelllllllllllllllllll!
NetSKaVeN bravo!!!!!!!!!!!!!
Jenesis waaaoooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo!!!!!!!!!!!
NetSKaVeN plas plas plas plas
mapache la aventura en la que estas todo el rato corriendo!
NetSKaVeN jarel!!!!!!!!!!!
Jenesis doblete de mejor en todo!!!
presi jarel y mel se reparten el pastel
> MelHython uff... menos mal... ¡Felicidades!
NetSKaVeN jarel!!!!!!!!!!!
mapache ¿jarel?
> Jenesis corre sin saber a quien entrevistar
Eliuk Bravo!!
> mapache lanza el premio al publico
NetSKaVeN bravo!!!!!!!!!!!!!
mapache ¡es para todos!
> Arudaenil toma nota del dato y sale corriendo, el tiempo apremia...
Eliuk Otro Enrique Iglesias.
Eliuk :D
Expio ouch
> Arudaenil has quit ()
> Jenesis lo pilla porque es mas alta que NetSKaVeN
_ mapache is now known as Interferencias
Interferencias Se escucha un zumbido...
Interferencias Sobre la sala aparece un holograma gigante.
_ Interferencias is now known as Mapache
NetSKaVeN jaaaaaaaaaaaaaaajajajajajajaja
MelHython lol
Jenesis juassssss y rejuasss !!!
Jenesis felicidades a todos los ganadores !!!
Jenesis sobre todo a dos !!!!
Jenesis XDDDDDDD
Expio por que solo tiene atadas las piernas?
Eliuk jhajajaja! que buena la tira cómica.
Jenesis jajajajajja genial !!!
NetSKaVeN quien le ha quitado la mordaza?
NetSKaVeN jajajajajajajaja
mapache Así es urba
presi enorhabuena a los premiados :))
mapache el próximo año, satanas_azul sacara una revision
Eliuk Me maté con lo que dice "Yo eso lo usé mucho en Randolph Dwight".
Eliuk :D:D
mapache gran punch line
mapache por cierto
Jenesis bravo por mapache !!!
Jenesis BRAVO !!
mapache recomiendo tambien los comics de plan-seldon
Jenesis BRAVO MAPACHE !!!
NetSKaVeN mapache!!!!!!!!!!!!
NetSKaVeN mapache!!!!!!!!!!!!
NetSKaVeN mapache!!!!!!!!!!!!
NetSKaVeN mapache!!!!!!!!!!!!
Jenesis una ggran GALA!!!!
> Mapache se ruboriza
NetSKaVeN mapache!!!!!!!!!!!!
NetSKaVeN bravo!!!!!!!!!!!!!
> Jenesis corre a entrevistar a Mapache
MelHython eso, felicidades al mapache!!
NetSKaVeN plas plas plas plas __ NetSKaVeN plas plas plas plas
MelHython que lo entreviste Jen
presi te lo has currao mapache
NetSKaVeN que hable
NetSKaVeN que hable
NetSKaVeN que hable
Jenesis Mapache: que tal tu relación con el lado satánico del caad?
NetSKaVeN que hable
presi con NetSKaVeN ?
mapache bien
presi xDD
MelHython (el lado satánico es el Urba, no?)
mapache mola tener contacto con el averno
presi y NetSKaVeN
NetSKaVeN presi: que sepas que no estoy de acuer-do con eso xD
presi jajajaja
presi osas declararte como no-satánico?
mapache el guión lo han escrito los acolitos de demonio_azul
NetSKaVeN oso declararme como no satanico si lo dice presi xD
mapache bueno señores
mapache esto se ha acabado un año mas
mapache gracias a todos!
Eliuk buuuu...
Eliuk :(
mapache ¿nos veremos en el 2009?
mapache ¡espero que sí!
Jenesis bravo!!!
Jenesis larga vida a los hispanos !!!
Jenesis vivan sus flames !!!
Jenesis xDDDDD
mapache vivan los flames!
mapache pero falta mala baba
mapache ¿donde quedan los linux vs windows?
presi NetSKaVeN : ubuntu es la mejor distro _ >- llevame la contraria ahora ;)
Jenesis juassss
mapache fedora core rulez!
NetSKaVeN kubuntu es la mejor distro xD
Jenesis xubuntu NetSKaVeN !!
presi NetSKaVeN : _ >ubuntu es la mejor distro _ >- llevame la contraria ahora ;)
presi xDD
NetSKaVeN _ NetSKaVeN kubuntu es la mejor distro xD
NetSKaVeN xD
mapache la gala ha durado 25 minutos mas de lo previsto
presi _ >ubuntu incluye a kubuntu luego me das la razón :P
mapache ¡estoy sin cenar!
Jenesis voy a recoger el log, antes de que habléis demasiado xDDD
NetSKaVeN presi: no estoy de acuerdo xD
presi siempre se alargan
mapache enhorabuena a los ganadores
mapache y nos vemos por el foro!!!
mapache saludetes
mapache mapache
NetSKaVeN enhorabuena a los ganadores, y enhora-buena a la organizacion :)
> Mapache se va a su madriguera-arbol
Eliuk FELICITACIONES A TODOS LOS PARTI-CIPANTES!!
Eliuk :D
> Mapache a comer algo
> Mapache has quit (User Quit: ChatZilla 0.9.81 [Firefox 2.0.0.9/2007102514])
■

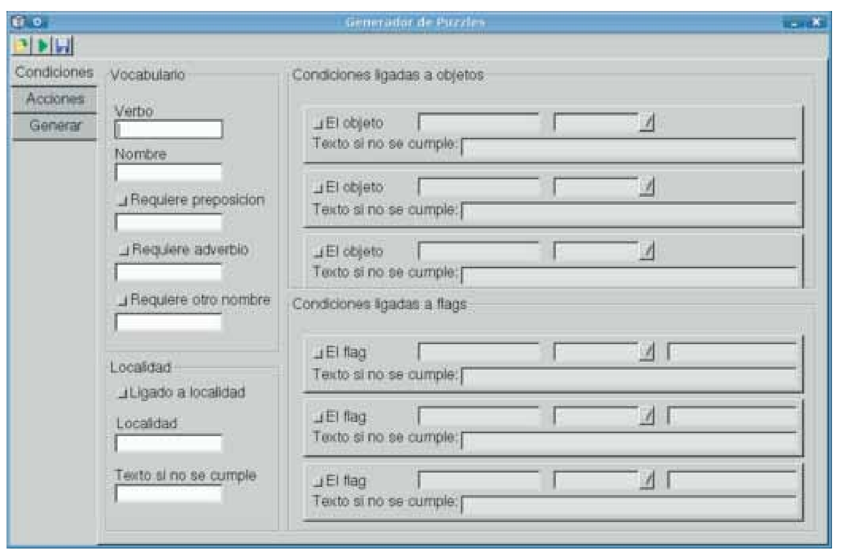
Mapache organizó la gala de los Premios Hispanos 2008

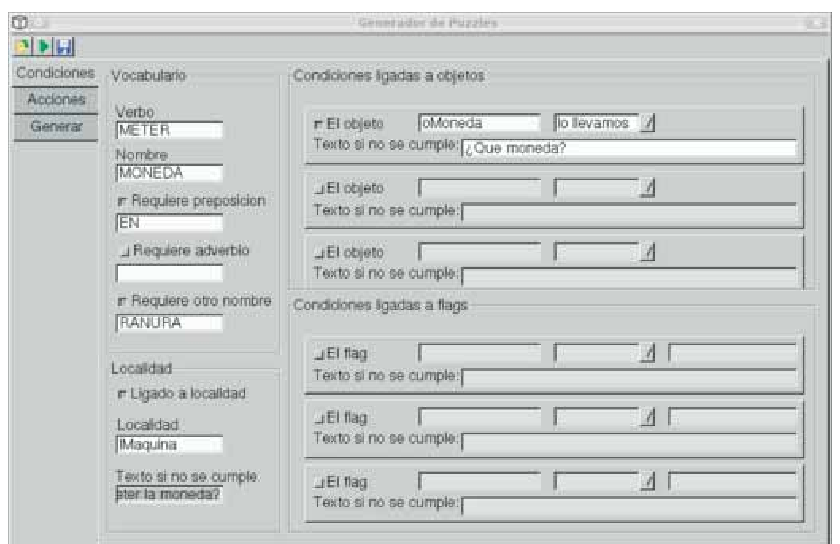
Jarel fue el aventurero del año, su aventura Regreso al Edén resultó ganadora del premio de Mejor Aventura del Año... y también hizo la tira cómica del "Demonio azul".

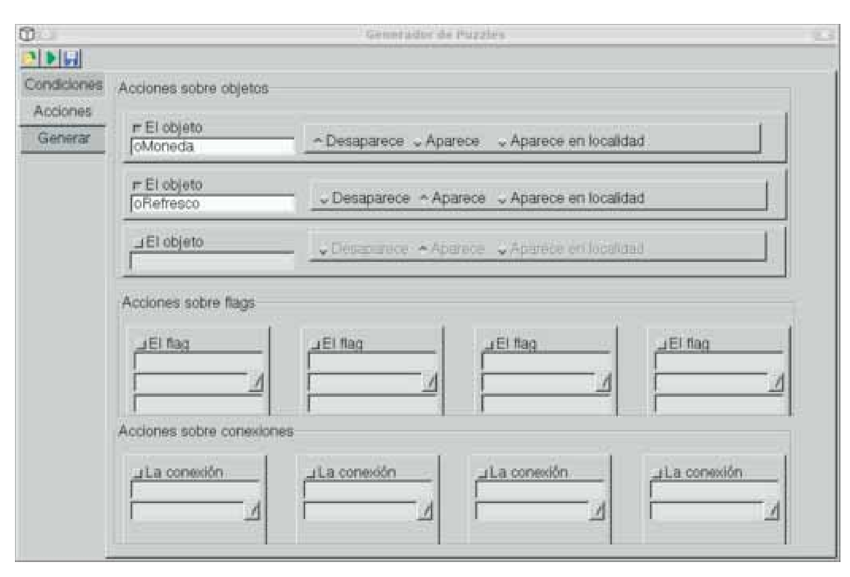
Jenesis guardó el log y lo corrigió para su publicación en el SPAC

Creando puzzles sin programar

En Superglús. Capítulo I







Este artículo pretende ilustrar cómo conseguir, por medio del Generador de Código de Superglús, programar puzzles para nuestra aventura, sin programar. Para ello pondremos dos ejemplos en dos capítulos: como extraer un refresco de una máquina de refrescos, y como abrir una trampilla que está cerrada con llave.

El puzzle del refresco

Bien, lo primero que necesitamos es decidir como va a funcionar el puzzle, y esta es la definición: "El jugador deberá introducir o meter una moneda en la ranura de la maquina, por lo cual, el modo de resolver el puzzle será [METER MONEDA EN RANURA].".

Bien, esto es la defición del puzzle, pero hay determinadas cosas que estan implicitas que conviene detallar:
1. Debemos llevar la moneda
2. Debemos estar en la misma localidad de la máquina para poder usarla

Bien, vamos a dar por supuesto que las palabras necesarias ya existen en el vocabulario (meter, introducir, ranura, moneda, refresco), que "meter" es sinónimo de "introducir", y que estamos usando indentificadores de txtpaws para los objetos, por lo que podremos referirnos a la moneda por "oMoneda", al refresco como "oRefresco" y a la localidad de la maquina como "lMaquina".

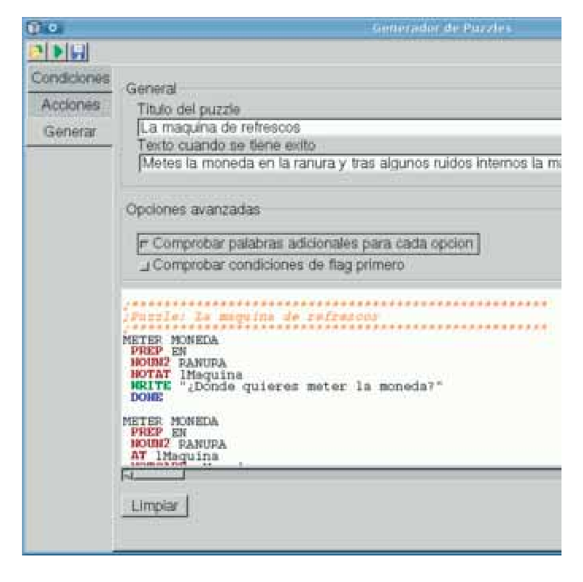
El generador de código de Superglus lo podemos descargar de la página de Superglús (http://www.caad.es/superglus), y existe en versión Windows y Linux, aunque se recomienda a los usuarios de linux que utilicen la versión Windows con wine, dado las dificultades que hay de instalar hoy en día cualquier aplicación que requiera las librerías de runtime de Kylix. Para los usuarios de Windows basta con descomprimir el fichero zip en cualquier carpeta y hacer doble click en el ejecutable. En la próxima versión de Superglus el Generador de Código estará incluido en el entorno de Superglús tanto para linux como para Windows, y cambia su nombre por "Generador de Puzzles".

Al abrir el Generador de Código nos encontramos con una ventana que tiene tres solapas (con las paginas en el lado izquierdo):

1. Condiciones: en esta solapa se marcan las condiciones necesarias para que l puzzle pueda ser realizado con éxito por el jugador.

Creando puzzles sin programar

En Superglús. Capítulo I



2. Acciones: acciones que van a ocurrir cuando el jugador realice el puzzle con éxito.

3. Generar: aquí están los datos finales del puzzle y la ventana donde aparecerá el código que se generará solo. Pues bien, vamos allá, abrimos el Generador de Código y nos encontramos con esta pantalla:

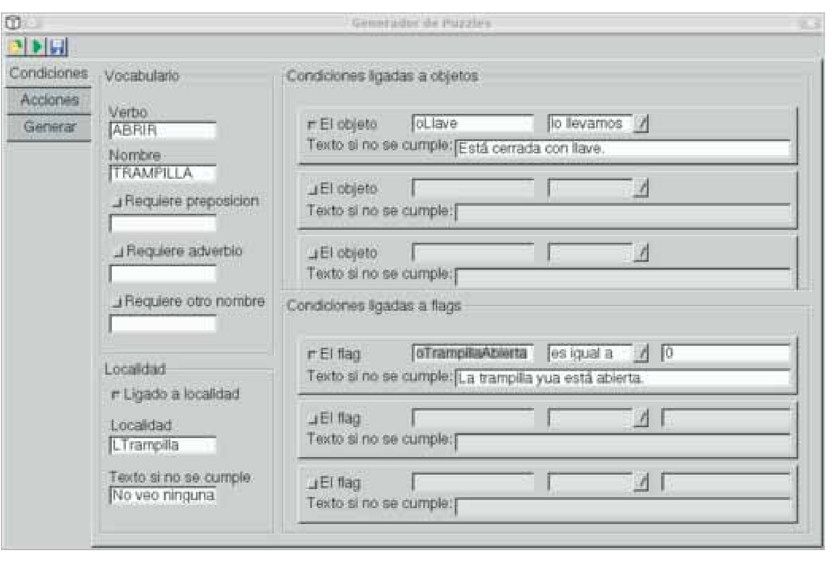
Veamos como rellenamos esta primera pantalla: hemos quedado que el puzzle requiere que escribamos "METER MONEDA EN RANURA", por lo cual vamos a rellenar el campo "Verbo" con "METER", el campo "Nombre" con "MONEDA", el campo preposición con "EN" y el campo "Otro nombre" con "RANURA". Para rellenar las dos últimas opciones hay que marcar primero la casilla de "Require preposición" y "Requiere otro nombre".

Además, hemos quedado en que es necesario tener la moneda para poder realizar el puzzle, con lo cual vamos a añadir en cualquiera de las condiciones de objeto de la derecha, una restricción de que debamos tener la moneda.

Para ello marcamos la primera casilla de "El objeto", rellenamos el campo de la derecha con "oMoneda" y en el desplegable elegimos "Lo llevamos". Además, escribimos el texto que aparecerá en caso de fallo (si no llevamos la moneda). Escribimos "¿Que moneda?" Por último, dijimos como condición que para poder meter la moneda en la máquina es requisito indispensable que estemos en ella localidad de la máquina, así que añadimos la condición de localidad: marcamos "Ligado a localidad" y ponemos "lMaquina" en el campo "Localidad". También ponemos "¿Donde quieres meter la moneda?" en el campo "Texto si no se cumple" (que corresponde al texto a mostrar si no estamos en la localidad).

Obviamente, si no estamos usando identificadores de txtpaws siempre podemos poner el número de localidad en el campo "Localidad" y el número de objeto en el campo de objeto.

Pues bien, ya tenemos todas nuestras condiciones, vamos a pasar a las acciones. Cuando metemos la moneda y por tanto hay éxitoen el puzzle lo que tiene que pasar son dos cosas:



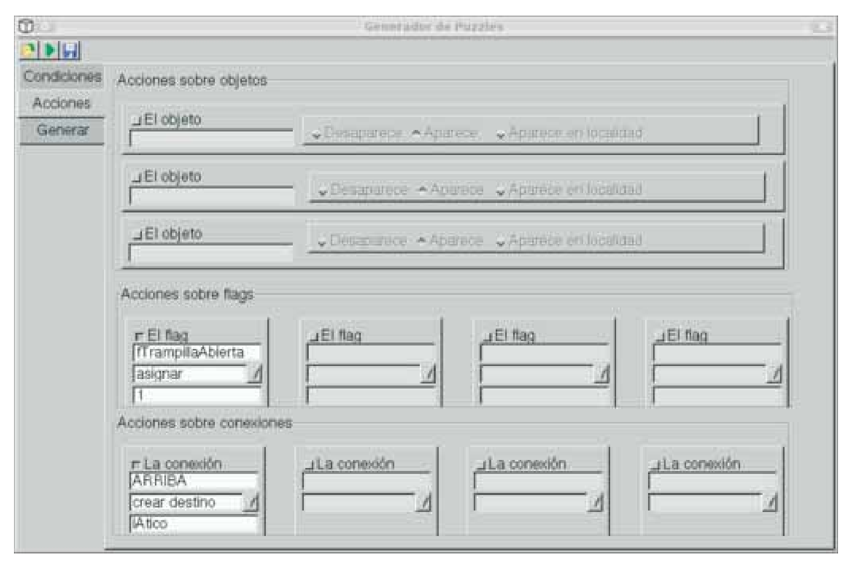
1. La moneda debe desaparecer
2. El refresco debe aparecer

Pasamos a la siguiente solapa (Acciones) y marcamos la primera casilla "El objeto", escribimos "oMoneda" en el campo vacío, y marcamos "Desaparece". Después, marcamos la siguiente casilla "El objeto", escribimos "oRefresco" y marcamos "Aparece".

Marcando "Aparece" el objeto aparecerá en la habitación, si queremos que el objeto aparezca en el inventario del jugador deberemos marcar "Aparece en la localidad" y escribir "254" en el campo vacío. Obviamente para otros puzzles se puede hacer perfectamente que un objeto aparezca en cualquier otra localidad (por ejemplo en una aventura con

Creando puzzles sin programar

En Superglús. Capítulo I



escenarios tipo Indiana Jones podemos encontrarnos con una palanca en un pasadizo que al activarla haga aparecer un objeto en otra estancia de las catacumbas).

Pasamos por último a la solapa "Generar", en la cual sólo tenemos que dar algunos datos finales: El nombre del puzzle (opcional) y el texto que debe salir cuando tenemos éxito. Ponemos "La maquina de refrescos" en el título, "Metes la moneda en la ranura y tras algunos ruidos internos la maquina deposita un refresco en su bandeja" en el campo de "Texto cuando se tiene éxito".

Bueno, pues ya lo tenemos todo. Aunque en esta última solapa podemos ver dos opciones más: "Comprobar palabras adicionales para cada opción" y "Comprobar condiciones de flags primero". Puesto que en este puzzle no tenemos condiciones de flags ni hemos explicado lo que es, de momento ignoramos la segunda, pero vamos a explicar qué significa la primera: Palabras adicionales son aquellas que van más allá de la simple frase VERBO+NOMBRE. Como se puede ver, en nuestro puzzle tenemos como adicional "EN RANURA". Si marcamos la opción se comprobaran estas palabras también en las opciones de fallo, lo cual quiere decir que sólo llegaremos a decir "¿Que moneda?" o "¿Donde quieres meter la moneda?" en caso de que el jugador haya puesto la frase completa, no solamente "METER MONEDA". En nuestro nos interesa que esto sea así, así que lo marcamos.

Pues bien, basta ahora con pulsar en el botón con el triángulo verde (dale al play) y obtendremos en la caja de código, el código necesario que podemos cortar y pegar en nuestra tabla de respuestas. Ya tenemos el puzzle sin teclear una sola línea de código:

Grabando Puzzles

El generador de código de Superglús permite grabar los puzzles una vez que los tenemos hechos. Esto sirve para poder recuperar los datos que generan el código si en el futuro queremos cambiar algo, puesto que no es posible recuperarlo desde el código ya generado. Por eso, si en el futuro decidierais cambiar la moneda por un billete, es bastante recomendable poder recuperar los formularios rellenados en lugar de tener que escribir todo de nuevo.

Además, existen multitud de puzzles que son muy similares y pueden ser generados con facilidad a partir de otros con solo cambiar algunas cosas, con o cual es posible cargar un puzzle, modificar algunas cosas, y volverlo a grabar con otro nombre (generando además el código de este segundo puzzle).

En el siguiente capítulo veremos un puzzle ligeramente más complejo, en el cual se hace uso de condiciones de flags y acciones de salidas.

Uto,
es el creador del párser Superglús

Nota: En el generador de código existe un bug por el cual el título del puzzle, que debería salir como un comentario (tal y como se en la última imagen) sale como texto normal, porque le faltan los signos de punto y como al principio de línea. La solución es añadir dichos punto y coma, o bien eliminar dichas líneas.

Nota: Los pantallazos mostrados en el artículo son de la futura versión del generador de código corriendo en linux, por eso el diferente aspecto de algunos componentes, pero en definitiva es lo mismo.

Reflexiones para el SPAC

Sobre la conveniencia de la literatura en nuestro medio

Un pequeño artículo de opinión sobre cómo nos ven desde fuera, en qué podríamos mejorar nuestros juegos y cómo podemo potenciar nuestra comunidad.

El otro día vino un amigo mío a casa y vio el fanzine de SPAC tirado encima del sofá y lo cogió para leerlo distraidamente mientras yo hacía la cena, unos gnochis con salsa roquefort que me salieron buenísimos, dicho sea de paso. El caso esque empezó a interesarse y preguntó de dónde había sacado ésa revista tan rara.

Le expliqué que era un fanzine de un grupo de escritores y programadores que hacen juegos basados en texto, y creo que fue la explicación más adecuada que pude dar, pues a los pocos dias me sorprendió con la notícia de que había jugado a uno de ésos juegos, le pregunté a cuál y me llevé una pequeña decepción: el Quijote de Dinamic. Le expliqué que hay muchos juegos nuevos por el CAAD, y que podría empezar por alguno más fácil y ameno, quizá con los de la Minicomp.

Me preguntó si le podía dejar la revista para tener más idea de cómo jugar, pero no lo he hecho porque realmente en el SPAC no hay ningún tutorial para que la gente empiece a jugar, así que le dije más o menos lo que podía intentar hacer. El caso esque a la gente le gusta leer, pero tiene un terrible miedo a interactuar con los textos, porque ignora por completo por dónde pillarlos.

Pero lo que en definitiva engancha es la literatura, puede que en los 80 fuera el aspecto más lúdico lo que nos cautivara, pero ahora tenemos que intentar cautivar por nuestros textos, por la variedad en los relatos, relegando en un segundo plano los mapas interminables de cavernas y los puzzles de las llaves y las puertas.

Es por éste motivo también, que creo que deberíamos dar más importancia a la literatura en el SPAC, teniendo además en cuenta que algunos de los aventureros más activos son verdaderos escritores. Además deberíamos abrir una sección de relatos en el SPAC, y publicar en el PDF los que más nos gusten. Creo que hay mucha gente a la que le gustará la idea de poder escribir un pequeño cuento y regalarlo a la comunidad, aunque no sea interactivo. ¿Qué os parece?

Grendelkhan
es autor de relatos interactivos



VOX POPULI

Pues totalmente de acuerdo en el que el futuro de las conversacionales pasa por menos juego y más literatura, pero me da un poco de miedo eso de abrir sin más la puerta a la literatura convencional.

En la Red hay montones de ejemplos de que a la gente le gusta escribir y que no lo hace nada mal, pero todos esos relatos que se publican a diario en diferentes portales, con diferentes temáticas y con diferentes objetivos no tienen mucha relación con las conversacionales.

Yo preferiría hacer una sección no de relatos, sino de "guiones" que se puedan aplicar a los programas conversacionales y con eso no quiero decir historias con puzzles, etc, sino historias que son factibles de llevar a nuestro mundo interactivo.
De otro modo se corre el riesgo de que esto acabe siendo un "foro" más de literatura, y eso no beneficiaría en nada a nuestra intención de promocionar el mundo conversacional, más bien nos distraería de nuestros objetivos porque empezaría a atraer a gente que pudiera no mostrar interés por la ficción interactiva y sí por mostrar sus dotes literarias.
De todos modos es cuestión de estudiar más a fondo la idea.

Jenesis

Yo creo que la reflexión que haces es correcta, pero no es "toda la verdad". Dependiendo del tipo de público al que se quiera enganchar, hace falta un tipo de juegos u otro.

Al-Khwarizmi

Me parece estupenda la idea de una sección de relatos pero con la condición de que tengan un guiño "aventureable" y que sean cortos, o nos vamos a un fancine de literatura y nos comemos el resto del contenido.

Jarel

Como dice Jarel el problema con incluir relatos es que puede absorver demasiado espacio en el fancine. Creo que sería mejor que los 'gestores' principales del SPAC hagáis peticiones de relatos a autores concretos de la comunidad. A fin de cuentas se trataría de adornar con un relato por número o algo así, ¿no?

Mel Hython



Números y sistemas

por Mel Hython



VOX POPULI

Te olvidaste del factor "Internet" en todo éste asunto. Yo creo que no fue Inform el que resucitó la aventura (aunque es un sistema muy bueno), sino Internet. Yo os encontré por internet en 2002, cuando pensaba que el CAAD era cosa del pasado, concretamente cuando dejé de recibir el fanzine en el número 33 me parece, allá por el 97. También te has dejado el mítico CD de PCManía del 95, que aunque no salvó la aventura sí que llegó a mucha gente.

Grendelkhan

Evidentemente Internet tuvo que ver, pero en ese momento SOLO se produce en Inform. Si Inform no fuese válido para muchos en ese momento habría más diversidad en la producción. A fin de cuentas los parser para PC no eran tan viejos, incluso había nuevos (SKC, Prometeo...), y NMP era (creo recordar) mantenido y usado (Isla Amante Natural). Pero la auténtica 'explosión' es de aventuras en máquina Z, no de aventuras en general. Yo nunca vi el CD ese del 95. Creo que jamás me compré un micromanía de esos. Pero eso puede explicar el repunte del 95, pero fíjate que la actividad se muere después, así que ese CD NO salva a la comunidad.

Mel Hython

Yo personalmente vine creo que también en 2002 (o tal vez 2001), y fue debido a internet. Básicamente, porque estaba en el IRC-Hispano, comenté en el canal #java que estaba haciendo un juego de texto, y chir me informó de la existencia de #caad. Así que contadme en las filas de reclutados gracias a internet (nunca usé inform :D)

Al-Khwarizmi

Nunca usaste inform, pero tampoco has generado muchas aventuras, ¿no?
Yo estoy relacionando la vitalidad de la comunidad con el número de aventuras... tenemos que hacer aventuras, hacer aventuras y hacer aventuras... y el único despegue que veo analizando la secuencia historia parece debido a Inform.
Y lo que tb se ve es que ahora Inform no es suficiente para seguir creciendo, la comunidad está explorando otras opciones.

Mel Hython

Me suena que en el 99 fue cuando empezamos, a partir de la primera minicomp, con la dinámica de los concursos. Evidentemente, eso se nota mucho en la cantidad de producción.

Akbarr

Tampoco eso lo explica. Entre el fallo del concurso de MH y el repunte de la actividad, el CAAD hizo



Aunque la wikicaad, desgraciadamente, no está completa basta con pasearse por la lista de aventuras creadas en cada año para sacar algunas conclusiones bastante interesantes.Hay una sección que me gusta especialmente, la categoría 'aventuras'. A parte de ofrecer de un vistazo toda la producción en español que se ha registrado hasta el momento, hay una lista de categorías correspondientes a la aventuras de cada año. Analicémoslo:

■ **Año 1989**: me parece un buen año para empezar, ya que es la fecha de concurso de MicroHobby. Si miramos la lista de aventuras de aquel año veremos una gran producción, tanto comercial como casera. En esos momentos no hay duda del sistema de creación, todo casi absolutamente es PAWS *(o su versión comercial DAAD, que es casi idéntico)*.

■ **Año 1990**: empieza una nueva década con el retraso del resultado del concurso de MH. Aún hay producción comercial, pero empieza a perfilarse lo que sería una época del domino de la producción casera. Aquí está Heresville, de Carlos Sisí. Todo es PAWS.

■ **Año 1991**: el año de los 'Templos', estamos en plena época de dominio de producción casera y yo en ese año muchos pensamos si realmente completará AD la saga o no lo hará. Todo sigue siendo PAWS.

■ **Año 1992**: el año de la expo y de la última aventura comercial. Hay PAWS, claro, pero... empieza a haber otras cosas, como en 'Negra Noche' y la producción empieza a decaer. Es el momento de la transición. Los 8 bits ya no cuentan, murieron como quién diría de repente, y nadie sabe muy bien que se va a hacer entonces. Todos los parser de PC se generan en esta época.

■ **Año 1993**: en este momento los parser de PC ya están en la calle (*ahí podéis ver APACHE)*, pero la producción no despega como debería. ¿Dónde están las nuevas aventuras que deben generar los nuevos parsers? Y además seguimos viendo aventuras realizadas en otras opciones, como directamente en BASIC para PC.

■ **Año 1994**: la situación es realmente preocupante.

■ **Año 1995**: la actividad repunta algo, creo que en esta época SINTAC y especialmente NMP ganan considerables usuarios y empiezan a hacerse las aventuras como pensábamos todos que empezarían a hacerse dos años antes.

■ **Año 1996**: la actividad se mantiene, pero no repunta. ¿Qué está pasando?

■ **Año 1997**: como se puede ver en mi blog muchos pensamos que esto está muerto y que necesita un revulsivo para cambiar. Básicamente NO hay producción. Zak en paralelo ha traducido Inform.

Números y sistemas

por Mel Hython



VOX POPULI

al menos dos concursos nacionales, con dinero en metálico y todo (creo recordar que puse de mi bolsillo) y eso no hizo que la actividad repuntara. Sinceramente creo que fue Inform lo que animó a la gente a participar en los concursos y no los concursos los que animaron a la gente a usar Inform.

Mel Hython

Creo que la falta de completitud de la WikiCAAD (asunto que por cierto me es caro, y eso todo el mundo lo sabe) es más un tema de la comunidad y su promoción que de la producción aventurera en sí: no he visto autor alguno que se haya manifestado como "motivado" a crear o no aventuras por lo que encontró (o no) en la WikiCAAD.
Si a resultas de la incompletitud de la WikiCAAD tenemos poca llegada o "seducción" a la gente que se nos acerca y eso influye en que no existan nuevos autores y ello implica una menor producción... bueno, entonces hay que completar WikiCAAD ¡PERO YA! :-)

Incanus

De momento, sin embargo (y pese a mis propios intereses y esfuerzos en este sentido) no veo a WikiCAAD como una pieza crítica para la producción de aventuras... pero importante para la difusión, sin duda que lo es. Incanus, no lo interpretes mal, lo que hablo de la incompletitud se refiere a la fiabilidad de mi análisis!

Mel Hython

Exacto, a wikicaad, elfito volcó todas las descargas del caad, pero no hizo lo propio con las aventuras del proyecto base. Por lo que los datos de los primeros años pueden quedar incompletos... Saludetes

Mapache

Es interesante. Demuestra que la época dorada de principio de los 90 fue más dorada de lo que se ve en la wiki, pero sigue notándose la tendencia a la baja y el 'carpetazo' en el 97.

Mel Hython

¿Alguien sabe cuando se abrió el canal de IRC? Es posible que el uso de un medio que hace más directa la comunicación entre los componentes del CAAD, animase a la gente a crear aventuras. ¿Podría ser eso?

Jenesis

Lo dudo mucho. El canal de IRC era una quedada semanal, los jueves, al principio de los tiempos y que yo recuerde solo generó mucho ruido y perder el tiempo.

Mel Hython



■ **Año 1998**: aparecen alguna obras más, pero la comunidad está dispersa y en agonía. Zak está moviendo el Inform.

■ **Año 1999**: arranque de uso de Inform, por mucha más gente de la comunidad.

■ **Año 2000**: explosión de producción dominada claramente por Inform.

■ **Año 2001**: muchísima más producción, todo dominado por Inform.

■ **Año 2002**: la comunidad mantiene el ritmo y se empiezan a crear cosas diferentes, casi todo ello basado en Inform.

■ **Año 2003**: año en donde se exploran cosas realmente diferentes, casi todo es Inform.

■ **Año 2004**: la producción se mantiene, la comunidad parece estable. Se despliega el fenómenos Van Hallen.

■ **Año 2005**: la producción continua, hay mucho inform aún, pero se destaca la saga Van Hallen como alternativa, en una suerte de PAWS renovado.

■ **Año 2006**: parece haber cierto cansancio, ¿reducción? Aparecen otras alternativas que se destacan diferentes a PAWS o los Inform.

■ **Año 2007**: gran cantidad de producción con medios diversos e intenciones también diversas. La comunidad ha ganado en complejidad.

■ **Año 2008**: ya tenemos una buena colección de aventuras, muchas de ellas generadas con sistemas más 'básicos' como el Quest.

¿Se pueden sacar conclusiones de todo esto? Por una parte es evidente la wiki está incompleta (si estuviese completa las cosas podrían ser diferentes o incluso muy diferentes), sin embargo yo creo que se pueden sacar varias conclusiones:

• Los creadores de los parsers para PC fracasamos en salvar la comunidad. Ninguno de los lenguajes que se puso sobre la mesa hizo que la actividad destacase.

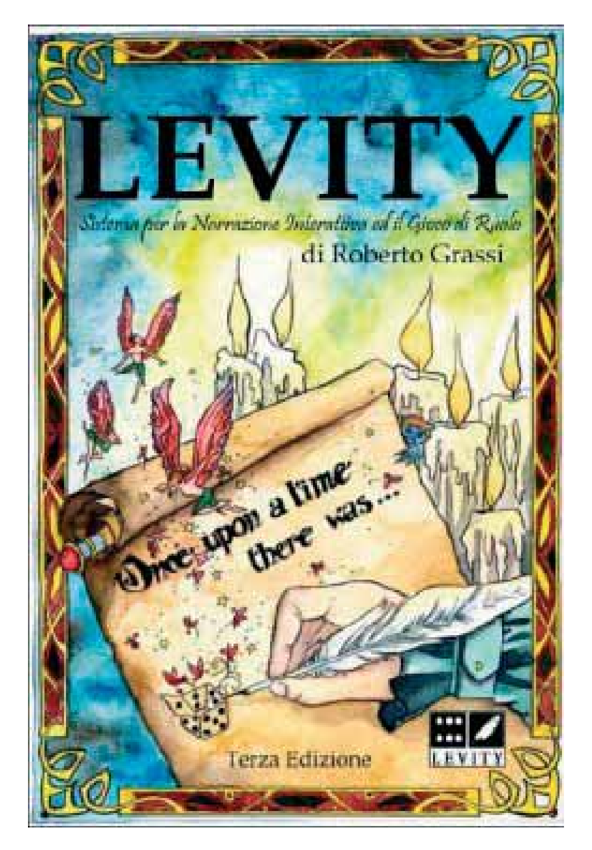
• Inform no salvó la comunidad, sino que la hizo 'resucitar'. Dada la similitud creo que CAOS habría logrado el mismo efecto, pero lo único cierto es que Inform lo hizo.

• Parece que Inform se mantiene como 'líder', a pesar de la intensa aportación de SuperGlus, pero parece que ninguna de las dos opciones ya es suficiente. La comunidad se está desplazando hacia soluciones aún más 'sencillas'. ¿Qué opináis vosotros?

Mel Hython
es autor de aventuras conversacionales

Entrevista con Roberto Grassi

por Urbatain





Sobre Levity, sistema de Rol.

Urbatain: Estoy aqui con la cabeza pensante tras Mondi Confinanti, principal autor de juegos como Beyond o Little Falls, juegos de misterio muy aclamados for su aspecto multimedia y otros méritos: Roberto Grassi. Además el fué editor del fanzine Italiano "Terra de IF", además de entre otros roles, promotor de la internacionalización de la Ficción Interactiva. Pero hoy viene a hablarnos sobre un juego o sistema de rol que ha hecho: Levity, así que quizás un poco más tarde hablaremos de aventuras. A decir verdad no he tenido tiempo de echar un vistazo y de documentarme en condiciones, así que dejemos la información de primera mano a su autor: Rob, cuéntanos qué es Levity.

Rob: Levity es un sistema sencillo sobre narrativa (narración de historias) interactiva y rol (de mesa, no online). Solía (y aún lo hago) dejar jugar a mis sobrinos (y a mi hijo, desde hace unos meses) con él, por lo tanto se podría decir que es bueno para poder jugar con novatos en este género, y para niños. Además, lo abierto y flexible del sistema permite que se use para una narrativa más compleja y sesiones de RPG más experimentales con usuarios experimentados.

Urbatain: He oido que Levity es un sistema por pago. Dinos porqué, cuales son tus planes para hacer dinero con él, y por qué la gente debería ir con sus niños a comprarlo.

Rob: El único plan, acerca de dinero, en este momento, es pagar los costes actuales :) De todas formas, parece que se está vendiendo bien, considerando el tipo de mercado y el tipo de producto. Porqué la gente debería de comprarlo... porque te permite fácilmente comenzar y dirigir una sesión de rol sin perder tiempo en generar hojas de personaje, presentar el entorno, y todo eso... En dos minutos estás listo y jugando en mitad de la acción.

Urbatain: ¿Crees que hay un mercado para este sistema ahí fuera, en la jungla? Aunque creo que Italia es un lugar donde el rol es muy popular...

Rob: El rol de mesa ya no es el paraiso que era en los 80 y los 90. De todas formas, no planeo invadir el mercado. :) Estaré muy feliz si alguien le echa un vistazo, ve el potencial que tiene y luego se lo lleva a casa, para comprobar lo fácil que es. He hecho varias sesiones con familiaries (que nunca habían jugado al rol antes) en las cuales yo he comenzado el juego como Narrador, y tras unos cuantos turnos, he abandonado la mesa y los jugadores han podido seguir jugando por su cuenta...

Urbatain: ¿En qué fase de producción está Levity ahora mismo?

Rob: Levity 3.0 ha sido publicado en Septiembre del 2007. La segunda edición está disponible desde la web de Levity gratuitamente.

Urbatain: Yo creo que, hoy en día, para cada cosa por la que haya que pagar, siempre

Entrevista con Roberto Grassi

por Urbatain



VOX POPULI

La verdad es que estoy bastante perplejo por la 'vacuidad' de todo esto que se presenta. Me he bajado y leído el sistema de rol que se presenta (la versión antigua, claro, la otra es de pago) y es está tan reducido a la mínima expresión que no contiene casi nada.

El sistema de juego es básicamente el mismo que el original de Traveller cambiando el número de dados y metiendo ciertas peculiaridades, pero no se da soporte ni ejemplos, todo depende del buen hacer del DJ y sus jugadores. Eso sí está bien para pasar la tarde si te has dejado el libro de reglas de Cthulhu olvidado.
Pero lo que me ha dejado más perplejo es la presentación del 'UML' del rol.
¿?
Repito.
¿?
¿Y esta clase de formalización para qué?

No sé, tío, Roberto, vuelve a la IF, por favor, y haznos otro Beyond.

Mel Hython

Si que eres raudo en criticar...
Bueno... como se explica en la entrevista, ¡ains! voy a repetir lo que ya está en la entrevista... absurdo, pero vueno: la versión 1.0 era demasiado extensa y por eso era "erronea" (54 páginas, te la puedes bajar en italiano). La versión 2.0 es demasiado ligera por el contrario (sólo 14 páginas, otra erronea según el autor). Imagino que la versión de pago final (que de momento sólo está italiano y en las tiendas especializadas (imagino que tendrá una longitud intermedia). Además en la web hay extensiones, un libro-juego, algún que otro universo, todo en italiano... entonces vacuidad... bueno, cómprate el manual básico de cualquier juego de rol y es la misma vacuidad, ¿no? digo yo, para tener la completitud que buscas necesitas comprarte ciento y un libros adicionales. Evidentemente hay excepciones. Corregidme porque yo de esto, sólo lo que he visto en las tiendas. Y bueno, que te podías esperar a tener entre las manos el producto final para poder criticarlo, ¿no? Es lo básico.



debe de haber un componente gratuito (como un extra, quizás, como aquellos paquetes de los juegos de Infocom), también un componente de comunidad...

Rob: Hay planes de publicar las "reglas básicas" bajo la licencia de "Creative Commons". Tengo pensado publicarlo justo tras publicar la versión en Inglés del manual.

Urbatain: ¡Ah! Como ya te dije antes no me había preparado esta entrevista, así que pensaba que Levity era otro tipo de sistema de rol... para... para... ¡No tengo ni idea! :) Quizás pensaba en algo sólo para computadoras. Pero esto me resulta aún más interesante. Así que dinos, ¿cómo es el producto final para el comprador?

Rob: Es un libro a todo color con 32 páginas. Un sistema para narrar historias interactivamente y para jugar al rol. Hay planes para publicar durante el 2008 más manuales y futuras expansiones.

Urbatain: Entonces, ¿Será distribuido por una empresa profesional? ¿Lo podremos encontrar en tiendas especializadas?

Rob: Sí, está publicado por "Rose and Poison" y está distribuido por Giochi Uniti. Toda tienda especializada debería tener uno, pero tu sabes... esto no es D&D :)

Urbatain: ¿Cuantos años has pasado constuyendo este proyecto?

Rob: Cuatro años ya. La versión número 1 y 2 estás disponibles gratuitamente desde el 2004 y 2006 respectivamente. Cambios mayores han ocurrido entre la versión 1 y la 2. La versión 3 es una mejora con respecto a la versión 2. Realmente es, de momento, una versión muy sólida. Realmente espero no tener que publicar ninguna otra versión de las reglas básicas.

Urbatain: Cuéntanos algo sobre el "cómo se hizo" el sistema, cómo se llega desde la idea, pasando por la versión 1.0 hasta que se publica en las libreriás como tercera edición.

Rob: La idea básica era que me estoy haciendo viejo y aún me gusta "jugar al rol". Dicho esto. No tengo tiempo material para aprender o recordar las relgas de cualquier sistema de rol, y mucho menos tiempo para convencer a otros para que se preparen una hoja de personaje y cosas por el estilo. Así que necesitaba un sistema sencillo de "mantener en la mente", y una forma ágil de manejar la narración, principalmente.

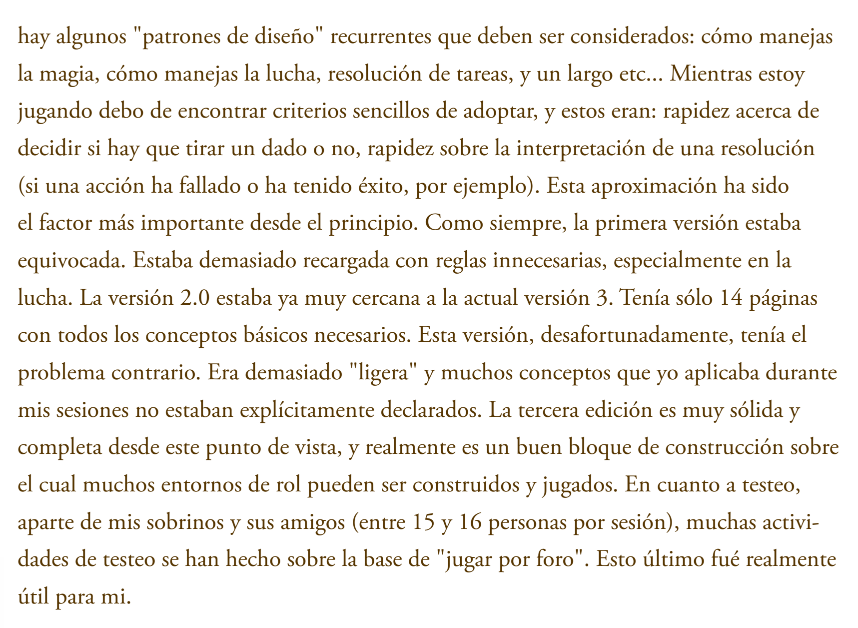
Urbatain: Cuéntanos algo más sobre el hecho de estar escribiendo en solitario tal sistema, sesiones de testeo, cómo un autor comprende que el sistema necesita una revisión, etc...

Rob: El sistema nació "alrededor de la mesa", durante una sesión en las navidades del 2003. Había decidido echar una partida con mis sobrinos. Tan sólo tenía un dado de 6 caras. Necesitaba un sistema "fácil de recordar", en el cual las relgas deben ser lógicas y fáciles de adaptar a las situaciones del juego. Cuando uno escribe un sistema de RPG

Entrevista con Roberto Grassi

por Urbatain





hay algunos "patrones de diseño" recurrentes que deben ser considerados: cómo manejas la magia, cómo manejas la lucha, resolución de tareas, y un largo etc... Mientras estoy jugando debo de encontrar criterios sencillos de adoptar, y estos eran: rapidez acerca de decidir si hay que tirar un dado o no, rapidez sobre la interpretación de una resolución (si una acción ha fallado o ha tenido éxito, por ejemplo). Esta aproximación ha sido el factor más importante desde el principio. Como siempre, la primera versión estaba equivocada. Estaba demasiado recargada con reglas innecesarias, especialmente en la lucha. La versión 2.0 estaba ya muy cercana a la actual versión 3. Tenía sólo 14 páginas con todos los conceptos básicos necesarios. Esta versión, desafortunadamente, tenía el problema contrario. Era demasiado "ligera" y muchos conceptos que yo aplicaba durante mis sesiones no estaban explícitamente declarados. La tercera edición es muy sólida y completa desde este punto de vista, y realmente es un buen bloque de construcción sobre el cual muchos entornos de rol pueden ser construidos y jugados. En cuanto a testeo, aparte de mis sobrinos y sus amigos (entre 15 y 16 personas por sesión), muchas actividades de testeo se han hecho sobre la base de "jugar por foro". Esto último fué realmente útil para mi.



Urbatain: Por supuesto es un producto Italiano en Italiano, seguro que planeas publicar en Inglés también, ¿quizás algún lenguaje más?

Rob: Inglés por supuesto, pero estoy considerando seriamente en hacer versiones en Español, Francés, y Alemán, TRAS la publicación en Inglés.

Urbatain: ¿Cuantos euros? Si me lo permites...

Rob: 12 euros. Está disponible en tiendas especializadas y online.

Urbatain: ¡Bien! Avísanos cuando llegue a España, porque tienes aquí un nuevo usuario :) Siempre estoy tratando de jugar con mi hija a piratas contra muertos vivientes, o Munchkins, o "¡Sí, Señor Oscuro!" (producto Italiano: "Sì, Oscuro Signore!", also known in English as "Aye, Dark Overlord!"), para tratar de llenar ese hueco en el mercado donde los niños pequeños no están considerados; así que creo que tu sistema será realmente útil. Y... yo nunca he jugado un juego de rol clásico, en mi ciudad natal, tan sólo había un pequeño grupo de aficionados que recibían el tratamiento por parte del pueblo de "esos frikis", así que un chico amable como yo, no podía inmiscuirse en esos asuntos... Bromas aparte, para gente como yo, que no tiene ni idea del rol, cuéntanos en comparación, que tiene de bueno Levity, tú sabes, sobre que es fácil para novatos y niños, versus un sistema de rol normal o convencional.

Rob: Jugar un juego de rol normal no es cosa fácil. Tienes que aprenderte un montón de cosas (reglas implícitas y explícitas, comportamientos, roles, etc) Una cosa que tenía en mente es que el tiempo de preparación del juego tenía que ser "cero". Por supuesto, esta aproximación tiene sus pros y sus contras, pero si la sesión tiene éxito todos los jugadores estarán realmente satisfechos con este tipo de rol.
Es más, hay mucho de Ficción Interactiva en él. La mayoría de las reglas en un sistema

Entrevista con Roberto Grassi

por Urbatain



VOX POPULI

Y en cuanto al modelo unificado para el rol... pues que quieres que te diga, estudios de estos hay a patadas en el mundo académido sobre cualquier tema. ¿Porqué no abstraer todas las características de todos los juegos de rol posibles y formalizar ese estudio? Se podría comparar al estudio sobre narratología en IF por Nick Monfort. (Que aunque te chirríen los dientes mientras lo leas, te lo recomiendo)
Hay gente que ve utilidad a este tipo de estudios formales, y luego está... Melitón.
Web : http://nickm.com/cis/

Urbatain

Yo encuentro fascinante que se realicen todo este tipo de estudios "académicos" sobre IF (o cualquier otro tema, en realidad). El conocimiento siempre genera "más conocimiento". Y eso es muy bueno. Además, tener un esquema del funcionamiento del Rol (que un estudio siempre involucra una "esquematización" del contenido), aún cuando todo el sistema sea conocido por medio mundo... de cualquier manera es muy bueno, porque permite al que lee el estudio, con posterioridad, pensar de una manera "más ordenada", "esquematizada"... o el peor de los casos... observar detalles que en primera instancia nunca antes había notado. :D
Lo dicho, el Conocimiento sólo genera más Conocimiento. Y eso es muy bueno.

En primer lugar felicidades por la entrevista. Para no saber nada de rol has conseguido sacarle mucha información.

Me he sentido totalmente identificado con el problema de Roberto (y seguro que como yo mucha gente). Jugué durante muchos años al rol todas las semanas y siempre tengo "mono" de volver a disfrutarlo aunque sea de forma más concentrada.

Como bien dice Roberto jugar al rol no es trivial. El mayor problema no es que un novato entienda las reglas o cree un personaje (después de todo las reglas se pueden ir aprendiendo un poco sobre la marcha y los personajes venir predefinidos), sino hacerle entender el concepto de lo que es jugar al rol y lo que tiene que hacer. Y es más difícil si todos menos tú son nuevos.



de rol normal tratan de manejar la probabilidad de éxito de una tarea o "conflicto". En el mundo de las aventuras, la probabilidad puede ser o 0% o 100% tanto para la tarea como para el resultado. Acercarme al rol a la manera IF me permite proponer diferentes (e inusuales) acercamientos para los jugadores estandar.
Otras cosas que he tomado de la IF es la posibilidad de cambiar de personaje en cualquier momento, y también la aproximación de "un sólo personaje protagonista" sin importar el número real de jugadores entorno a la mesa.
Otra tema que hace "fácil" el sistema es que la autoría de la narración es delegada en los jugadores, en algunos casos. El Narrador, de esta manera, tiene una tarea más fácil al controlar todo el juego.

Urbatain: Por favor, elabora eso acerca de "cambiar de personaje en cualquier momento". ¿Significa esto que mi hija podría querer "cambiar de bando" o "cambiar de rol" y que el sistema lo permitiría? "¡Ahora quiero jugar con los indios!"

Rob: Absolutamente sí. El Narrador peude cambiar los personajes entre los jugadores en cualquier momento. Esto parece ser una regla irrompible en un juego de rol normal. Pero es posible. Este acercamiento, además, ayuda a romper la, algunas veces, insana relación entre el jugador y el personaje jugado. Si el jugador ya no es más el "dueño" de ese personaje su interes cambia hacia la historia y no hacia la evolución de su ávatar.

Urbatain: Elabórame esto también: "un sólo personaje protagonista, sin importar el número de jugadores".

Rob: Esto significa que incluso si hay 6 jugadores en la mesa, tú puedes obligarlos a moverse como un sólo personaje dentro del juego, de igual forma que si jugasen a un libro-juego o a una aventura de Ficción Interactiva. Ellos deberán discutir sobre la mesa y tomar la decisión sobre cuál será el mejor movimiento. Negociación y cooperación son realzadas.

Urbatain: Elabórame esto también: "la autoría de la narración es delegada a los jugadores". Esto me suena a cuando los niños juegan sólos, y juegan como los personajes, jugadores y narradores, todo al mismo tiempo...

Rob: Exacto. Puede haber una porción del juego donde el Narrador sólo comprueba la correción del flujo narrativo que es contado directamente por los jugadores. Existen diferentes "poderes de narración", de acuerdo con lo que puedes contar en un juego. Pero esto puede llegar a ser demasiado técnico...

Urbatain: ¿Cuando el autor del sistema piensa...? "¡Esto tiene que estar en las tiendas! ¡Voy a publicar!"

Rob: Difícil de decir, porque un autor siempre piensa que teniendo más tiempo el producto estará más pulido hasta llegar al final. Aún así, sé que es imposible tener un producto "libre de errores" así que pienso que cuando estás satisfecho con el resultado es

Entrevista con Roberto Grassi

por Urbatain







hora distribuir el producto.
Sobre Levity, la edición publicada es la tercera. La mayoría del texto ya estaba ahí, así que no ha habido mucha lectura en busca de errores tipográficos, porque el texto ya estaba completamente repasado. No obstante, aún debe de haber errores en el manual.

Urbatain: ¿Qué tal el contacto con "Rose and poison"? Cómo conseguiste su atención, cómo testearon el producto, si te presionaron para alcanzar cierta calidad...

Rob: Conocí a Segio Giovannini y Giacomo Sottocasa, mentes tras Rose&Poison, durante una conferencia de Luca Giuliano presentando un libro en el cual yo era coautor de un capítulo sobre Ficción Interactiva. Luca me los presentó, en ese momento yo estaba trabajando en la tercera versión de Levity. A partir de ahí, todo surgió naturalmente. Acerca del testeo, no hubo ningún problema pues ya había sido testeado en años de aplicación, como hemos visto.
Déjame decir unas palabras sobre los dibujos. Yo quería que la tercera versión fuese la "final". De hecho no quiero volver a trabajar en las reglas base, y mover mi centro de atención a los escenarios adicionales. Pero la publicación final debe de ser muy buena en cuanto a edición y diseño de dibujos. Busqué autores y encontré a Eleonora Forlani (http://www.onirica-art.com), que es exáctamente lo que andaba buscando. Dibujos suaves, nada de gráficos por computadora... Una artista maravillosa.

Urbatain: ¿Que podemos encontrar en la web?

Rob: El sitio para Levity está en:
http://www.levity-rpg.net
Los usuarios registrados reciben un boletín, revista en la cual se explica cómo usar Levity al máximo, y noticias sobre futuras publicaciones de productos.
Allí podrás encontrar una subsección "Mundos", también, donde hay cualquier escenario original o ambientación que se pueda construir usando las reglas básicas de Levity; adaptaciones, cualquier escenario o ambientación no-original basado en las reglas básicas de Levity; una sección sobre librojuegos, con librojuegos escritos usando las reglas básicas de Levity; y una sección específica para niños: donde habrá RPGs o librojuegos explícitamente escritos para los más jóvenes. También hay un foro, sólo para usuarios registrados.

Urbatain: Bien, creo que he cubierto todos los temas posibles en cuanto a tu sistema de rol; permiteme ahora preguntarte, ¿en qué estás trabajando sobre IF ahora mismo?

Rob: Siento decir que la Ficción Interactiva no está en lo más alto de mis prioridades, de momento. De todas formas, estoy haciendo la localización de Hugo al Italiano lentamente. Sobre juegos, hay uno llamado "6 days" en un estado avanzado de diseño. Otro llamado "Nemesis" es un bosquejo. El problema es que siempre busco una aproximación multimedia y el lado de la programación en ese caso debe de ser excelente, pero yo no soy muy bueno programando, así que mis juegos de IF desde mi punto de vista necesitan al menos un año de trabajo.

Entrevista con Roberto Grassi

por Urbatain



VOX POPULI

El resultado es que casi seguro que la primera sesión se dedicará a explicar y crear un personaje y empezar a jugar y hacer entender a los jugadores lo que pueden y no hacer. Y se empieza a jugar el segundo día... Desgraciadamente, es difícil convencer a un grupo de gente con algunos años para que dedique una tarde a eso.

Por eso la oferta de Levity (que no he visto aún) resulta tan interesante. Por ese precio y en español yo seguro que me lo compraba.

Sobre el comentario de Mel no opinaré hasta que le eche un vistazo a los manuales pero para Urbatain decir que en prácticamente cualquier juego de rol que he visto (y he visto muchos porque aunque ya no juegue los sigo coleccionando) el manual básico es lo único que hace falta para jugar. El resto de complementos la mayoría de veces es pura paja y sólo sirve para ayudar a directores de juego que no tengan ninguna imaginación.

Precisamente los únicos juegos en los que las ampliaciones tienen más sentido son aquellos que intentan crear un sistema genérico de reglas que sirva para jugar a cualquier cosa (como Levity). El ejemplo más conocido de este tipo de sistemas es el GURPS (o más recientemente el D20) y lo que ofrecen a los jugadores es la posibilidad de crear su propio juego de rol, basado en un conjunto de reglas conocido, compacto, probado y fácilmente ampliable.

Si todo eso lo empaquetas en un libro tienes una expansión de las reglas originales que sí que es interesante porque a fin de cuentas es como si fuera un nuevo juego de rol.
Por eso en Levity esas expansiones y mundos pueden tener mucho más sentido que en los juegos de rol tradicionales donde normalmente se dedican a especificar los detalles del mundo que ya se esbozaron en las reglas básicas (labor que a mi entender puede debe hacer el director de juego... pero esa es otra historia).

Eliuk Blau



Urbatain: Háblanos sobre "Little Falls" y "Beyond", estos han sido muy exitosos, sobretodo acerca de la "visión" sobre IF en cuanto a multimedia y presentación, ¿Cómo crees que los entusiastas de la IF los han recibido?

Rob: He recibido bastante respuesta muy positiva y entusiasta respecto a ellos. Parece ser que ha habido un muy buen compromiso entre la parte del texto de un trabajo de IF y la parte contraria en sonidos e imágenes. Creo firmemente que la IF debe de moverse hacia nuevos caminos de interacción, incluso siendo la parte textual la más prominente. Existen muchos projectos muy interesantes acerca de esto. El de Mike Rozak, por ejemplo. Luego está Suds, hace un tiempo. Una cosa que no logro entender es que no haya habido un cambio en la forma de jugar un juego de IF en más de veintecinco años. ¿No es extraño? La IF debería buscar otras formas de "juegos interactivos" para poder encontrar ideas nuevas y frescas que puedan ser incorporadas en su fuerte paradigma.

Urbatain: "Beyond". Yo, personalmente, creo que fué el culmen y climax del éxito de la comunidad Italiana, pero luego todo se enfrió y la escena Italiana hoy en día está casi extinta. ¡¿Por qué?! ¿Cuales crees que son los motivos?

Rob: Siento decir que Beyond no ha sido percibido como el "climax" del éxito. La escena Italiana es, de alguna manera, demasiado nostálgica acerca del pasado. Y sobre pasado me refiero a una manera antigua de pensar sobre un juego de IF. Los contrasentidos son prominentes, los laberintos, las muertes súbitas... etc. Aún así, ha habido una "competición de una sola habitación" recientemente y uno o dos buenos juegos Italianos han sido publicados. Somos muy pocos los autores, y pocos los jugadores. Añade a esto el hecho de que para el propósito de hacer un buen juego de Ficción Interactiva debes trabajar al menos 6 meses para que el resultado esté ahí.

Urbatain: Ummmm, internacionalización y abrirse a nuevos usuarios debe de ser la solución...

Rob: Puede. Realmente creo que jugadores de habla no Inglesa (los cuales comparten similares problemas acerca de crear y jugar un juego de IF) deberían compartir más conocimientos e información.

Urbatain: Volviendo a Beyond, ¿has jugado a "Hotel Dusk" para la nintendo DS? Yo la he jugado y opino que el modelo de mundo y la interactividad son bastante pobres y limitadas, aunque en todo momento estube absorvido por la historia, siempre pensé lo bien que encajaría "Beyond" es ese medio pero con una mejor interactividad y modelo de mundo, pero con la misma presentación estética que en "Hotel Dusk". ¿Que opinas de todo esto? Nintendo DS y las nuevas aventuras gráficas... de las cuales, pienso, modelos como Hotel Dusk se acercan bastante a la Ficción Interactiva, mucho más que cualquier anterior Monkey Island lo haya estado jamás...

Rob: He oido algo sobre Hotel Dusk pero no he jugado. Estoy seguro que los autores de IF son realmente buenos manejando un modelo de mundo, con una profunda compren-

Entrevista con Roberto Grassi

por Urbatain



sión sobre lo que un jugador puede hacer dentro de él. Por ejemplo, cuando conduzco una sesión de rol, para mi es muy sencillo manejar las interacciones con los objetos inanimados del modelo de mundo. Eso viene de mi experiencia con la IF. Si debes escribir un juego y considerar todas las posibles interacciones con los elementos dentro del juego, luego no te asustarás con una pregunta en "tiempo real" de una posible interactuación de un jugador de rol.

Urbatain: Un pequeño pajarito me ha dicho que estás desarrollando un "A Unified Model For Roleplaying" (Modelo Unificado Para El Rol). ¿Podrías contarnos algo sobre este estudio? ¿Qué es? ¿Tiene algo que ver también con la Ficción Interactiva? ¿Por qué motivo lo estás realizando?

Rob: El modelo representa la síntesis de todos los años que llevo analizando y jugando diferentes formas de juegos "interactivos". Lo que trato de hacer es definir un modelo unificado que incorpore la gran mayoría (¿todas?) de las formas de jugar al rol. Un cierto tipo de UML (Lenguaje Unificado de Modelado) para juegos de rol. La Ficción Interactiva también está considerada, por supuesto.
He notado que diferentes formas de juegos interactivos han desarrollado una teoría propia pero, en la mayoría de los casos, las ideas, conceptos y asunciones son similares. No hay necesidad de inventar nuevas palabras o hipótesis o tesis.
La primera parte, que detalla la piedra angular del modelo es un "boceto público" disponible desde mi web:
http://nuke.robertograssi.net/Portals/0/RpgFiles/AUnifiedModelForRoleplaying-PartI.pdf



Urbatain: Pues eso es todo Rob, muchas gracias y buena suerte en todo lo que emprendas. Recuerda contactar con nosotros cuando Levity llegue a España. Tienes CAAD y SPAC a tu disposición.

Rob: Muchísimas gracias, Urba.

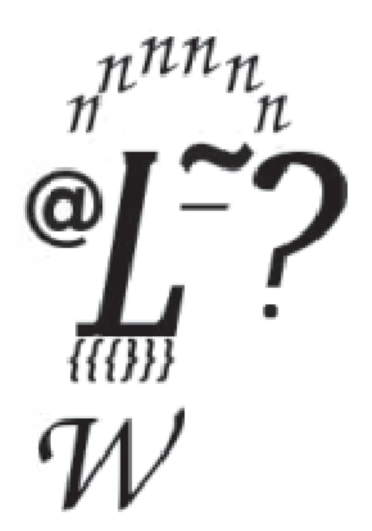
Levity d6
Sistema per la Narrativa Interattiva ed il Gioco di Ruolo
Web: http://www.levity-rpg.net
Comprar Levity: http://shop.ituoigiochi.it/product_info.php/products_id/355

Blog autor: http://rgrassi.wordpress.com/
Web autor: http://www.robertograssi.net/

Todas las imágenes que ilustran éste artículo son de Eleonora Forlani, ilustradora de Levity entre otros trabajos que puedes ver en su web: : http://www.onirica-art.com/

XCOMP

Competición, creada para fomentar la **creación de obras de caracter experimental o vanguardista** que al margen de los moldes convencionales, de las aventuras conversacionales, experimenten con toda clase de relatos interactivos, sean de caracter lúdico, literario, artístico o experimental.
El planteamiento de este concurso siempre se ha alejado un poco de las convenciones y tradicionalismos que destilan otros certámenes, **este no es un concurso de aventuras típicas**, es un concurso de obras experimentales y de vanguardia.
El verdadero espíritu de estas obras, debe de estar regido por cosas como la innovación, la originalidad y/o el arte.



www.caad.es/xcomp

CALENDARIO-2008

Apertura del plazo de recepción de aventuras: 12-03-2008

Cierre del plazo de recepción de aventuras: 12-07-2008

E-mail para la recepción de obras: xcomp_participa en yahoo punto es

Aventuras conversacionales, Ficciones interactivas y emparedados



Respecto al uso de uno u otro término para denominar a los juegos de texto, ocurre lo mismo que con el sandwich. Sandwich en "guiri" es un bocadillo. Hemos heredado la palabra pero para nosotros es sólamente un tipo de bocadillo, no cualquiera, en concreto un emparedado con pan de molde.

El mismo caso ocurre con la palabra francesa baguette, exclusiva para nosotros de un cierto tipo de barra de pan fina y alargada, no de cualquiera. Algunos consideran ficción interactiva sinónimo de aventura conversacional y otros no. Quizá la mayoría no, hay muchas connotaciones. A raíz del nombre que se les dé parece que puede haber dos tipos diferentes de "juegos de texto", o de enfoques: aventuras conversacionales huele a puzzle, y ficciones interactivas huele a texto.

Es curioso cómo el vocabulario va cambiando de significado, derivándose o especializándose. CAAD conserva la denominación "aventuras conversacionales" por tradición, pero por ejemplo en los blogs y nuevas páginas de parsers cada vez veo más neologismos como "relatos interactivos", "ficciones interactivas"... y parece que el binomio palábrico "aventura conversacional" va a quedar relegado a juegos clásicos apolillados de tipos barbudos.

Jarel
es webmaster del blog Informate tú
http://informatetu.blogspot.com

BETAtesters

En cumplimiento a la nueva Ley del 30 de Febrero, 91 barra barra 82 barra barra barra barra barra barra 2008, surgen las OCTCAC: Organismos de Control Técnico de Calidad en las Aventuras Conversacionales.





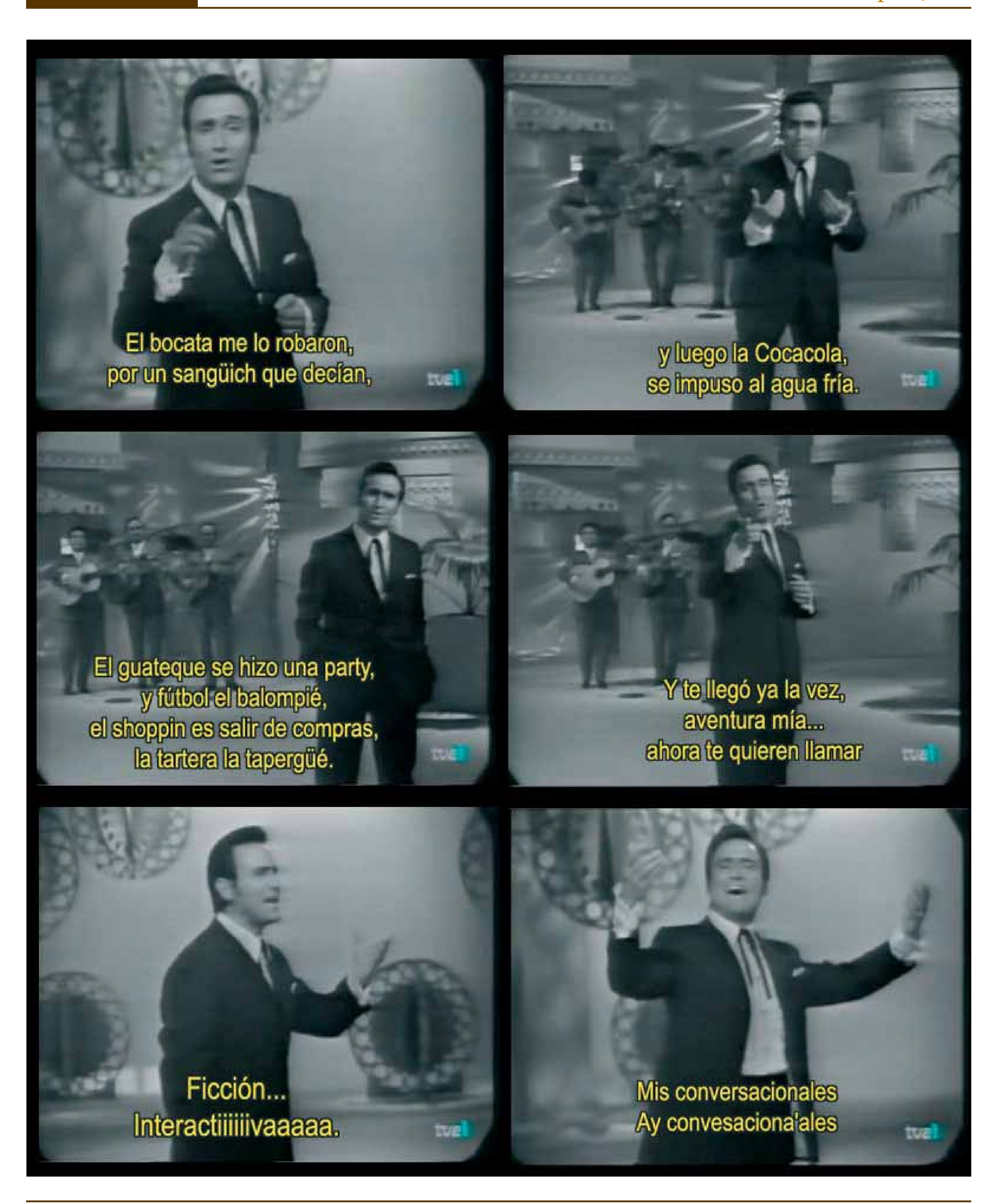






Mi aventura me la robaron

por Jarel



El papel de cada cual

¿Qué papel jugamos dentro de las aventuras?



VOX POPULI

Buen artículo, todo lo que has dicho tiene sentido, de hecho yo siempre he dado importancia a estos detalles. Y con estas cosas no es que seamos exagerados si le damos vueltas, es que yo opino que es básico básico echarle cuentas, porque es que como bien dices, la AC debería plantear desde el principio claramente como se sitúan las piezas del juego, pues opino que el plantear bien los roles y usar correctamente los tiempos verbales es uno de los pilares en los que se basa la construcción de un entorno "virtual imaginario" creíble para el jugador, es lo mínimo exigible, y actualmente en buena parte, como también comentas, por culpa de los parsers esto nos lo saltamos a la torera.

No hay que olvidar que las ACs son una adaptación a PC de lo que sería una conversación rolera entre Master (AC en el PC), y Jugador, y en esta situación evidentemente los roles están perfectamente diferenciados y los tiempos verbales ajustados. Ahí el Master dice "Te ocurre X y viene un Y", y el jugador "Hago X", (primera persona del presente). Cualquier alteración injustificada de estos roles no es más que una manera de confundir al jugador.

JBG

Efectivamente, hay alguna aventura que reconoce órdenes en primera persona... "Los Inmortales", por ejemplo. Ya que el soporte de verbos en primera persona está incluido de base en el AGE desde 2002. Y efectivamente, en mi experiencia esto resulta mucho más claro para los novatos. De hecho, por eso lo puse. Para el testeo de "Los Inmortales", aparte de contar con la ayuda de gente del CAAD (como tú misma ;)), también usé otro método: puse frente a la pantalla a gente que no había tocado una aventura en su vida, y les di como únicas instrucciones "tú sólo tienes que escribir lo que quieres hacer". Observé que la gran mayoría tecleaban las órdenes en primera persona (ya que la aventura se dirige a ti diciendo "estás en tal sitio"), y por eso decidí añadir el soporte de verbos en primera persona.

Al-Khwarizmi



El tema de los "roles" dentro de una aventura siempre me ha parecido realmente confuso. Tal vez porque no experimenté la época dorada de la aventura, mi primer contacto con ella fue una pequeña lucha por descubrir quién era yo dentro del juego. Nuestra interactuación con la aventura está plagada de incongruencias.

Imáginemos que empezamos a jugar una aventura; primero leemos la descripción.
La pradera se extiende hasta una hermosa loma verde que sirve de horizonte a un cielo azul y libre de nubes. Lo primero que piensas es que alguien te está contando la historia, así que le llamamos "narrador".

```
> examina la pradera
En la pradera hay un logotipo formado por cuatro cuadrados
de colores diversos.
```

Parece que el narrador sigue en su papel de describirte el paisaje.

```
> examina el logotipo
Es una ventana plana y sin fondo... es un logotipo.
> Coge el logotipo
Coges el logotipo. Tienes un logotipo.
> Cógelo tú
Yo... ¿para qué?
> No, quiero decir que lo coja él
Inténtalo con otras palabras.
```

Primera duda.. **¿quién somos realmente dentro de la aventura?** Por tradición, se ha admitido que un jugador pueda dar las órdenes tanto en infinitivo como en imperativo... ¿No es hora ya de que empezemos a definir los roles de una manera más clara?

Parece que no tiene importancia, pero la tiene porque la perspectiva del juego puede cambiar por completo.

En el juego puede haber 3 roles principales, el narrador, el protagonista, el jugador que da órdenes al protagonista a través del narrador.

Imaginemos una escena en la que hay una jarra de cerveza. Esto tan simple, debería tener diferentes respuestas según sea tu rol en el juego. Pongamos que el jugador no sabe nada del protagonista, sólo el narrador lo conoce por completo.

```
En la mesa hay una jarra de cerveza.
> Bebe la cerveza
No va a beber la cerveza, se marea con facilidad.
```

Imaginemos que ahora el jugador es el protagonista.

El papel de cada cual

¿Qué papel jugamos dentro de las aventuras?

```
> Beber cerveza
Bebes la cerveza y coges una cogorza espantosa.
```

Esa es para mí la diferencia entre ser el protagonista, o manejar al protagonista.

Por supuesto la aventura tendría que estar claramente orientada hacia un rol u otro, y a no ser que se trate de una aventura en la que el protagonista sufre de una amnesia total, lo normal es que si el jugador es realmente el protagonista tenga montones de información sobre sí mismo. ¿Es eso posible?
Seamos lógicos... no es fácil, salvo en el caso del típico amnésico ningun jugador puede estar preparado para tomar el rol de un protagonista con una historia que le precede, es imposible a no ser que se trate de un personaje muy popular y archiconocido.

Pero sí que puede tomar el rol de uno mismo. Si la aventura en vez de contar la historia de una persona, se limita a situarte en un entorno y te da libertad absoluta para interctuar con él, en ese caso no es que tomes el rol de protagonista... es que tú eres el protagonista!

Aclarando conceptos: Tenemos pues que en el caso de existir 3 roles diferenciados, el jugador da las órdenes al protagonista y el narrador nos narra sus reacciones a la par que nos describe el entorno. En ese caso y contradiciendome a mí misma en algún comentario que hice en el Club de la aventura, sí que es posible que manejes a un protagonista, sin saber absolutamente nada de su entorno. Será pues misión tuya aprender todo lo que tengas que aprender sobre él., misión que puede ser parte del reto de la aventura, o que puede ser facilitada por el narrador e incluso por cierto material adiccional que se pueda añadir a la aventura, gráficos, mapas, etc.

También será lógico que el protagonista responda negativamente a órdenes que van en contra de sus principios o habilidades, cosa que no tendría lógica en el caso de tu fueras realmente el protagonista. Lo ideal sería también que las órdenes fueran dadas en tiempo imperativo, y que el narrador mantuviera esa consistencia tanto en sus descripciones como en las respuestas a tus interactuaciones.
En el caso de que el rol de jugador y protagonista concidan, está claro que las órdenes de tipo "haz esto", suenan extrañas. Creo que hay alguna aventura que reconocía la primera persona y manejaba órdenes del tipo "subo arriba", "abro la puerta", tal vez eso suena un poco forzado, pero claro mis oídos ya están contaminados y puede que a un neófito sin embargo le suene mucho más natural que el uso del infinitivo.

Lamentablemente, los parsers no suelen diferenciar entre la forma de dar las ordenes dentro de las aventuras. Así pues **es labor del programador dejar bien claro cual es el rol del jugador dentro de la aventura**, para evitar esas inconsistencias a las que la mayoría estamos acostumbrados pero que pueden parecer muy chocantes a los recien llegados.

Jenesis,
es autora de aventuras conversacionales y organizadora de comps



VOX POPULI

De las tres 'personas' a mí el que realmente me molesta es el narrador. No sé que pinta ahí. Me gustan los dos esquemas de dos personas pero no el de tres: - Escribes en primera persona identificando narrador con protagonista, y el jugador hace de mente del protagonista o de su cerebro. Es la aproximación que más me gusta, como está escrita 'Hierba'.
Sería así:
>> Tomar bebedizo Tembloroso tomo el bebedizo en mis manos. Lo destapo y me lo llevo a la boca. Al principio no noto gran cosa. Pero rápidamente llegan los dolores, esos terribles dolores... que tanto me gustan. Ja! Jaja ja! Ya está aquí de nuevo, soy de nuevo yo, Mr. PAWS.

- Escribes en segunda persona identificando jugador con protagonista. Esta es la aproximación más habitual, pero en ese caso el narrador tiende a ser neutro ya que lo que dice de sentimientos o emociones se refieren directamente al jugador, lo que a algunos jugadores les resulta molesto.
>> Tomo el bebedizo Destapas la terrible botella y te tragas el contenido. No sientes gran cosa al principio, pero luego rápidamente llegan los dolores. Esos terribles dolores que poco a poco te transforman. Olvidas lo que era ser el amable aunque asustadizo Dr. Ye Quill, ahora ya tan solo eres el poderoso pero temible Mr. PAWS.

- El de tres personas lo escribimos en segunda persona, pero en realidad es incorrecto. Si realmente hubiese tres personas (jugador que da órdenes para que el puppet realice, el puppet mismo y el narrador que describe al jugador) entonces debería estar en tercera persona, así:
>> que tome el bebedizo Dr. Ye Quill se bebe todo el contenido del bebedizo de un trago. Se transforma primero lentamente. Luego salvajemente y con lo que parecen terribles dolores. Ya no hay Dr. ahora tan solo queda Mr. PAWS.

Cada una de las personas tiene ventajas e inconvenientes narrativos, y lo cierto es que no tenemos parser para esta última forma, aunque si lo reduces a infinitivo si que tenemos.

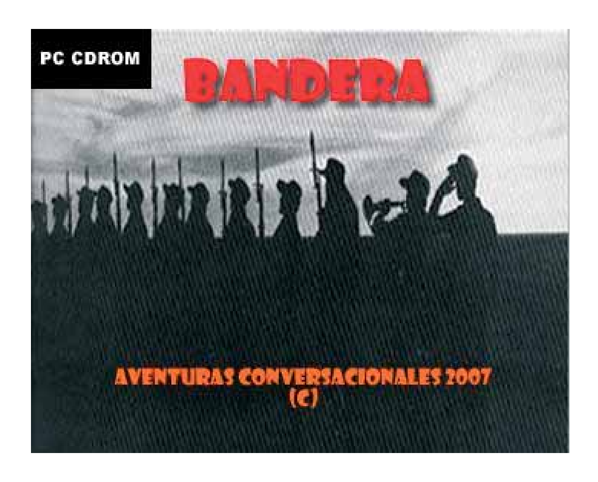
Mel Hython

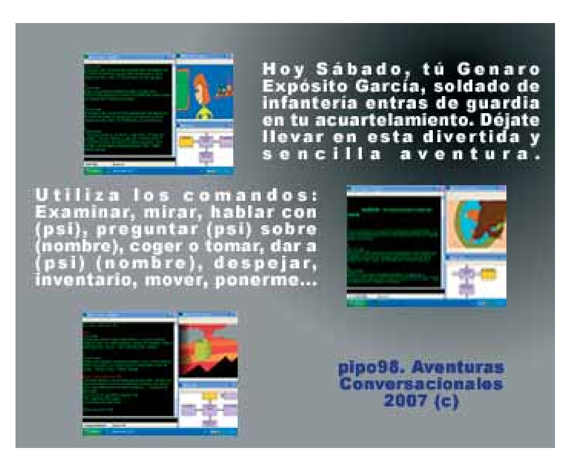


Crítica

Comentario de Bandera

por Grendelkhan





Me he tenido que alistar en los tercios de Lombardía para realizar ésto: un breve comentario sobre la aventura "Bandera" y una entrevista a su autor, Pipo98, que ha tenido a bien dejar su arcabuz por unos momentos y atender a éste reportero en un momento de descanso.

En Bandera tomamos el rol de un joven soldado en su tiempo de guardia, que vivirá situaciones un tanto atípicas y otras bastante típicas en lo que sería la vida en un cuartel. Se nota que ésta es la ópera prima de alguien que acaba de empezar a programar aventuras, pues muchas cosas están en "spanglish" (cosa por otro lado normal en el párser que ha utilizado: Adrift), y la variedad de situaciones es escasa (sólo hay implementadas aquellas que son necesarias para pasarse la aventura).

A su favor tenemos que los textos son simpáticos y están bien escritos, sin complejos y tal como el soldado los ve, lo que nos sumerge de lleno en la historia aunque sea simple en concepto. También destaca el número de PSI, que aunque no sean muy habladores, están ahí y tienen su carisma.

En definitiva, estamos ante la "toma de contacto" de un programador con el párser que ha escogido, Bandera es un experimento para ir probando cosas, como él mismo pone de manifiesto en el manual del juego.

Sin duda estoy convencido de que en sus próximas creaciones podrá hacer cosas mucho más acabadas que éste Bandera, con el que se ha presentado en sociedad. Mi veredicto sería: no está mal para empezar.

Entrevista al autor de Bandera

Grendel: Bueno, gracias por atenderme Pipo98, ha sido toda una odisea llegar hasta Lombardía para entrevistarte. Veo que no dispongo de mucho tiempo así que iré al grano. ¿Qué tal te fue con Bandera?

Pipo98: Ante todo Grendelkhan muchas gracias por haberte interesado en mi aventura. Se que no es una obra de arte, tampoco era mi intención hacer eso, simplemente quería probar el párser Adrift...y así lo hice, de tal forma que ahora se me ha calentado el morro el doble a la hora de construir aventuras.

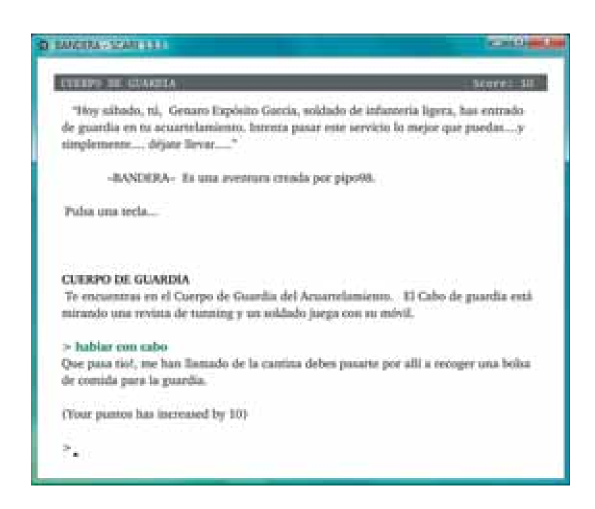
Grendel: ¿Cómo conociste el CAAD?

Pipo98: Bueno, quizás el principio de los tiempos lo podríamos encontrar en los artículos de Andrés R. Samudio en la revista Microhobby, ¡fue todo un descubrimiento!, en aquellos tiempos tenía un Amstrad CPC 6128 (un verdadero "pepino" para la época) que nos regaló mi padre a base de hacer horas extra en el andamio. Pero el mundillo de la aventura se movía alrededor del Spectrum, así que aprovechando un trabajo de navidades en la panadería de mi barrio me saqué unas pelillas y me compré un Sinclair 48K "gomas", el cual lo tenía exclusivamente para aventurear.



Entrevista con Pipo98

Grendelkhan entrevista al autor de Bandera



Estuve subscrito una temporada al fanzine CAAD (creo que a los números 18,19 y 20) y al Year Zero Club (Tenían una organización enviadiable y ese Fran Morell era una "máquina"), recuerdo también que recibía otro folleto de un club (no me acuerdo el nombre) sólo mandaban una hoja fotocopiada con noticias, ¿cómo se llamaba???.... Después llegó la mili,... la novia,....el trabajo,....la hipoteca,....los hijos,.... y parece que todo entró en una época de distanciamiento de este mundillo.

Grendel: ¿Qué te parece esta comunidad?

Pipo98: Es muy curioso, porque yo me desconecté cuando la comunidad de la Aventura Conversacional estaba, no en sus años de oro, pero si cuando era un círculo bastante amplio y hace poco, trasteando en internet, me reencontré de nuevo con ella. ¿Qué ha pasado? pues la verdad supongo que la evolución de las máquinas, de la multimedia, y esas cosas que hacen que cuando veamos un juego digamos -¡Jodo! ¡Parece de verdad!-, nos ha barrido.

Por otro lado me he encontrado a una comunidad fiel y luchadora, y eso es la sensación que hoy en día una persona que entra en la página del CAAD percibe, pudiéndose llegar hasta enganchar.

A veces, pienso para mis adentros y me pregunto...¿cómo podríamos llegar a más gente?......aventuras en Playstation 3, Xbox.....haciéndonos valer de una vez por todas y tomando ejemplo de las aventuras mega-curradas de Baltasarq.....¡pues no lo sé, la verdad! pero es una decisión de EQUIPO, eso si está claro.

Grendel: ¿Qué aventuras has jugado?

Pipo98: Pues hombre... unas cuantas, sobre todo antiguas ya que aún me estoy poniendo al día por la ausencia de estos últimos años con las aventuras más actuales. Lo que si te puedo decir que guardo con especial cariño: La Aventura Original, Pepe Carvahlo, Cozumel, y una cinta TDK de 90 min. de las aventuras del Year Zero Club.

Ahora intento recuperar el tiempo perdido con el Club del Conversacional que parió Depresiv en su día, —aprovecho y animo a todos aquellos que aún no están dentro, que se pasen algún día por el foro del CAAD, y se animen a dejarnos algún comentario o a apuntarse en la lista del club (un poco de publicidad...¡así, sin anestesia!)

Grendel: ¿Qué te gusta más de una aventura?

Pipo98: Pues mira te voy a ser sincero, me encantan las aventuras que me sacan una sonrisa de vez en cuando, me encantan las aventuras con gráficos spectrunianos, odio las aventuras en que nada más empezar a los dos segundos te matan y no llevas nada en el bolsillo y detesto las aventuras con textos interminables. Pero en el fondo una conversacional es una conversacional y siempre hay algo que me atrae, en todas y cada una de ellas.



Entrevista con Pipo98

Grendelkhan entrevista al autor de Bandera

Grendel: ¿Qué te atrae de una aventura para que la empieces a jugar?

Pipo98: Lo primero, y casi siempre es así, busco que la aventura contenga alguna dosis de humor, me gustan las aventuras con aire costumbrista y no me dejo llevar por argumentos enrevesados repletos de nombres raros y pueblos fantásticos. En el fondo soy un poco simplón y acabo jugando a aventuras que se acercan más a la vida cotidiana.

Grendel: Hablemos ahora de Bandera, que si no me equivoco es tu primer juego, ¿cómo fue su desarrollo?

Pipo98: Después de llevar un montón de años sin decidirme a crear nada en serio, por falta de conocimientos o por falta de ganas, cogí un día una libreta de cuadrículas en blanco y empecé a escribir. Tenía claro que tenía que ser una aventura corta, por la sencilla razón de que no sabía utilizar ningún párser, y por lo que había visto... podría ser una tarea un poco complicada.

Una vez terminado el guión de la aventura, me puse manos a la obra... comencé a descargarme todos los pársers...este no que es muy complicado, este tampoco que hay que programar, ¡atiza! este no hay quien lo entienda, hasta que encontré Adrift. En unas semanas la aventura más o menos estaba terminada, (aunque lidiar con la mujer y los niños para conseguir unas horetas de ocio no es moco de pavo).

Me corría un gusanillo por las tripas entre alegría y nervios...y al final para adelante como los de Alicante, la colgué en internet a primeros de año y tú eres el primero que muestras un poco de interés...¡todo un éxito!.

Grendel: ¿Alguna anécdota del juego que te gustaría explicar?

Pipo98: Ahora mismo, así en frio... lo único que se me ocurre es que cuando la estaba programando, mi mujer entraba en la habitación donde tengo el ordenador y corriendo apagaba el monitor, teniendo preparado ya de antemano los libros de la carrera que estoy estudiando, me sentía todo un jovenacho recordando cuando mi madre entraba en la habitación y hacía lo mismo...¡así me fue, que con casi treinta y cinco aún intento sacarme algo!.

Grendel: En Bandera tomamos el rol de un soldado, y parece que conoces bien el mundillo del ejército, ¿eres militar?

Pipo98: Sí, soy Arcabucero en el tercio de Lombardía...



Entrevista con Pipo98

Grendelkhan entrevista al autor de Bandera

Grendel: Porqué elegiste Adrift como herramienta para crear Bandera, tu ópera prima?

Pipo98: Adrift era la herramienta que me brindaba la posibilidad de fabricar una Aventura Conversacional en poco tiempo. Las ganas de hacer un trabajo de este tipo pudieron contra la idea de usar otro párser. Buscaba una herramienta sencilla y sobre todo que no tuviera nada que ver con la programación, porque eso era lo que siempre me había hechado para atrás a la hora de hacer algo.

Para mí se abrió una puerta al encontrar esta sencilla utilidad, en la que puedes construir una A.C. mediante sencillas ventanas.

Grendel: ¿Va a haber una continuación de Bandera?

Pipo98: No, en un principio no creo que realice una segunda parte...¡la ha jugado muy poca gente!...

Grendel: Finalmente, para acabar, explícanos un poco tus próximos proyectos aventureros.

Pipo98: Vamos para allí....tengo en mente dos aventuras. Una ya he empezado con mi libreta de cuadrículas en blanco y va poco a poco. Dije en el foro de la XCOMP, que me gustaría que este fuese mi primer año como participante, pero el trabajo es el trabajo y ahora mismo tengo pendiente un viaje de unos cuantos meses, por lo tanto no prometo nada.

La aventura se está construyendo en Adrift v. 4.0., que aunque es una versión de pago decidí adquirirlo por su facilidad de uso y prestaciones (acción que no me pesa en absoluto después de haberlo probado).Sigo con mi linea costumbrista, dando algún toque de humor y suspense....

La otra aventura, es un proyecto de esos que rondan siempre por la mente. Comencé a recopilar información pero es un trabajo más lento, ya que estaría basado en un hecho histórico-leyenda.

Espero que algún día puedan ver la luz...¡ y que no pasen otros 15 ó 16 años como pasó la última vez!

Grendel: ¿Quieres enviar algún saludo a alguien en especial?

Pipo98: Saludos a todos aquellos que siguen en la brecha en este mundillo, y en especial a la gente del Club del Conversacional.

Grendel: ¡Muchas gracias Pipo98 y mucha suerte con tus próximas creaciones!



Entrevista con Jhames

por Grendelkhan

Jhames es el autor de la saga de Nearco, el gran héroe macedonio al servicio de Alejandro Magno y enemigo del imperio persa. Además también ha traducido al castellano la saga de La Mansión.

Pero vamos a conocer con más detalle a éste aventurero, de arrolladora personalidad, con la siguiente entrevista que he tenido el placer de realizar en uno de los muchos palacios del gran Alejandro Magno, rodeado de concubinas que tengo que apartar agobiado de mi alrededor, mientras charlo animadamente con Jhames.

Grendel: ¿Cómo conociste el CAAD?

Jhames: Cuando se fundó. De hecho guardo como uno de mis "tesooroooos" más preciados, la tarjeta de socio con el número 0325. Personal e intransferible. Otra cosa es como volví al CAAD. Todo tiene que ver con una marca de ron, que organizó la búsqueda de un tesoro valorado en 12.000 euros. La página aun puede visitarse: www.eltesorodelorbucan.com. Para encontrarlo, teníamos que descifrar una serie de láminas. Cuando se encontró el tesoro un grupo de personas montamos otro foro para crear juegos con láminas a descifrar. Como éramos poquitos, me acordé del CAAD pensando en que podría encontrar gente con gustos similares, y hacer una simbiosis entre aventuras y resolución de ilustraciones-enigma.

Grendel: ¿Qué te parece ésta comunidad?

Jhames: Peculiar. Muy peculiar.

Grendel: ¿Qué aventuras has jugado?

Jhames: De la época del Spectrum, casi todas: La aventura original, La trilogía de Cozumel, El Quijote, La aventura espacial, Hamstead, El Medallón de los McLeod, etc. Etc. De la época moderna, muy poquitas.

Grendel: ¿Qué te gusta más de una aventura?

Jhames: Que salgan chicas ligeritas de ropa. Pero sobre todo dos cosas:

• *La atmósfera*. Recuerdo una vez, que jugando una aventura en mi casa, con las luces apagadas tenía la sensación de que había alguien detrás de mí debido a la atmósfera de terror que se creaba en el juego, y no paraba de mirar de reojo hacia atrás pensando en que me iban a coger por la espalda. Las descripciones eran cortas, pero el efecto era devastador, por lo que siempre he pensado que no hace falta que haya textos demasiado largos para meterte en la historia. (*Que por otra parte, me aburren soberanamente si son excesivamente largos, a diferencia del gusto de otros aventureros*). Emulando a Baltasar Gracián: Lo bueno, si breve, dos veces bueno.
• *Los puzzles*. Me encantan los puzzles que me hacen pensar en ellos a todas horas, cuando voy caminando por la calle, cuando estoy comiendo, cuando estoy haciendo la cena.

Entrevista con Jhames

por Grendelkhan



Esos puzzles que hacen que un buen día te despiertes a las tres de la madrugada diciendo: ¡¡¡ Lo tengo, lo tengo !!!, y cual Arquímedes saliendo desnudo de la bañera, me levanto de la cama, me dirijo al ordenador, tecleo la solución, y por fin una sonrisa se dibuja en mi cara diciendo: "Eureka. Lo encontré"

Grendel: ¿Qué te atrae de una aventura para que la empieces a jugar?

Jhames: Que me haga meterme en la historia. Que no sea farragosa y que al poco de empezar a jugar, quiera ver que hay más allá de lo que llevo visto hasta ese momento.

Grendel: Hablemos ahora de La Mansión, que si no me equivoco es tu primer juego, ¿cómo fue su desarrollo?

Jhames: Pues si, te equivocas. No es mi primer juego. Ni siquiera es "mi" juego. Mi primer juego allá por el 90 fue "El péndulo rojo", seguido por "El prima de cristal". La Mansión es un juego de Nick Dablin que me pareció bastante bueno como para dar a conocer en la comunidad el sistema QUEST.

Grendel: Y luego hiciste Nearco, ¿de dónde surgió la idea para crear a éste personaje?

Jhames: Nearco fue un general de Alejandro Magno. La idea surge de una especie de relato que empecé a escribir llamado "Inspector Majoxi, "Historia de un detective". Se desarrolla en tres momentos de la historia, la época actual, la alemania nazi y la época de Alejandro Magno

Grendel: ¿Cuál es la verdadera trama que esconde la saga de Nearco?

Jhames: La búsqueda del "Cronovisión". Siempre he pensando que los científicos, algún día, inventarán un aparato capaz de poder ver el pasado, basándose en la lectura de los rayos infrarrojos del cuerpo humano.. o de lo que sea. ¿Por qué no?. Si a una persona del siglo XV que viviese en Roma, le hubiesen dicho que era posible ver y escuchar a otra que estaba en ese momento en Londres, te hubiese tachado de loco, o mucho peor, de hereje.. con lo cual hubieses muerto en la hoguera.

Grendel: ¿Alguna anécdota del juego que te gustaría explicar?

Jhames: Anécdota, no hay muchas. Simplemente que me lo paso genial cuando escribo aventuras, porque me río yo solo con las respuestas que pongo, pensando en que le harán gracia al jugador. Hay una escena en Nearco en la que matas a un persa. Al cabo del tiempo, tienes que regresar a ese sitio y te lo encuentras vivo. Si hablas con él, te dice una serie de cosas. Pues ese humor, es el que a mí me gusta. Aunque he sido muy criticado por ello.

Grendel: ¿Porqué elegiste Quest como herramienta para crear tus juegos?

Entrevista con Jhames

por Grendelkhan

Jhames: Simplemente porque me parece un pedazo de programa. Es fácil, intuitivo y permite concentrarte en hacer la aventura, no en el tema de la programación. Sus capacidades multimedia son ilimitadas: Gráficos, videos, animaciones, etc. Y permite hacer aventuras gráficas o conversacionales. Pero éstas últimas no funcionan muy bien en castellano al no haberse desarrollado las librerías oportunas. Hace poco, he descubierto que creando una librería específica en castellano, sería posible que reconociese muchísimas palabras del español. Pero bueno, no ha tenido el éxito que yo esperaba. Evidentemente ha sido un fracaso total. De modo que al no haber gente interesada, no voy a seguir con más proyectos, al menos durante un tiempo. Elegí Quest, porque cuando llegué al CAAD, me abrumaron las siglas. (Las siglas siempre me abruman). Que si SPAC, que si I7, que sin INFORM, que si GLULX, que si SUPERGLUS, etc. Posiblemente sea muy sencillo para el que ya lleva tiempo en esto, pero para el nóvel como yo, el que llega de pardillo, le parece una montaña imposible de escalar. Es como los médicos cuando hablan entre sí. Utilizan su propio lenguaje, y el resto no se entera de ná. Sé que hace falta un esfuerzo por parte del que quiere entrar en la Comunidad, pero yo soy perezoso por naturaleza para determinadas cosas. Busqué en Internet y encontré Quest. Me pareció ideal para lo que yo pretendía hacer.

Grendel: ¿Va a haber una continuación de Nearco?

Jhames: Sí. Simplemente porque hice una promesa a una persona de que terminaría Nearco 3 antes de Septiembre.

Grendel: ¿Cuáles son tus próximos proyectos aventureros?

Jhames: Ninguno. Nearco 3 y se acabó.

Grendel: Cuéntanos algo sobre ése libro que estás escribiendo.

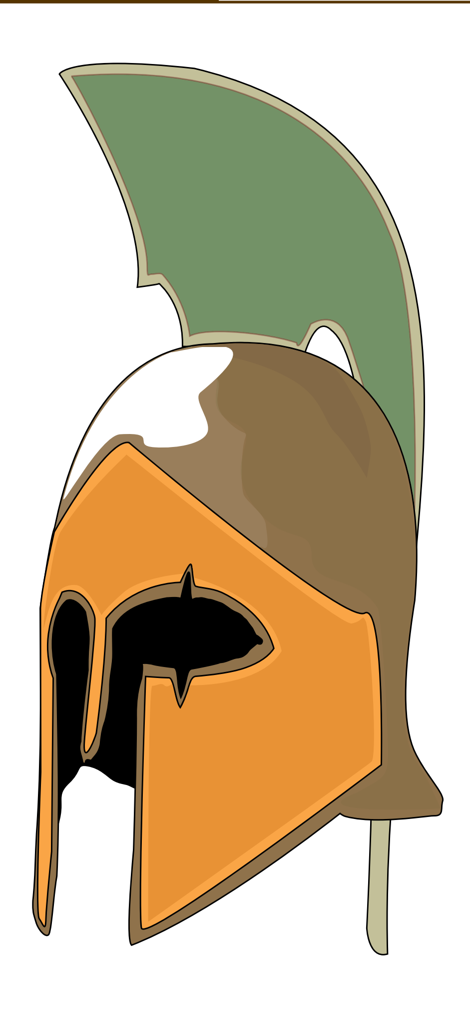
Jhames: No. No soy yo quien lo está escribiendo. Es otra persona, yo la estoy ayudando a desarrollar la trama, que no me gustaría desvelar ahora mismo, pero si te puedo decir que llevará puzzles que tendrá que resolver la protagonista. De la elaboración de esos puzzles me encargaré yo.

Grendel: Y finalmente, si quieres saludar a alguien en particular, ahora es el momento.

Jhames: Por supuesto. Quiero saludar a mi mamá, que me estará viendo ahora mismo, a mi hermana, a la vecina del quinto, que está buenísima, a Lacri, que está buenísima, a Angelina Jolie que está buenísima, y quiero saludar a una persona que no tengo el gusto de conocer pero que inundó mi corazón de felicidad con este comentario en el Z FOR ZERO nro. 37 (Noviembre de 1994) y que se llama Raúl Expósito, sobre la crítica de "El péndulo Rojo": *"Lo anterior no quiere decir que acabe este comentario sin aseguraros que si alguna vez vuelvo a tener la oportunidad de jugar con otra creación de este autor lo haré sin pensármelo dos veces porque por lo menos ha conseguido divertirme con su peculiar estilo de programar aventuras. Espero que a vosotros os ocurra lo mismo"*

Nearco

Comentario y solución, por Grendelkhan



¿Os acordáis del primer juego de Dinamic? Los más viejos del lugar esbozarán una sonrisa cómplice, pues se trata de Yenght, que además fue la primera aventura conversacional española. Para bien o para mal, pero ahí está. Aunque la primera aventura de todas fue "Advent" de Will Crowther, y llegados a éste punto te preguntarás qué tienen que ver éstas dos aventuras con Nearco. Pues sencillo: es la fusión de ambas, la colosal cueva de Advent y la evocadora pero inoperante interactividad de Yenght, juntas en una larguísima obra creada para causar un verdadero sopor al sufrido jugador.

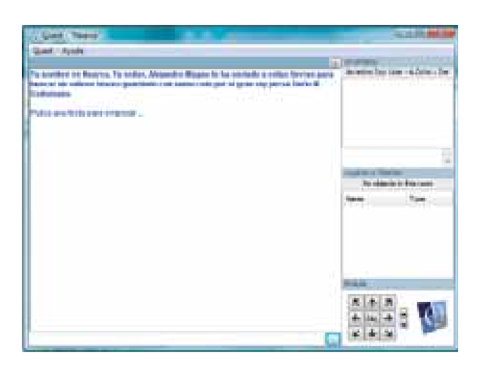
Porque jugar a Nearco es ante todo un ejercicio de paciencia, ya que lo que al principio resulta gracioso se vuelve luego una broma cruel al tener que leer y releer los mismos textos una y otra vez, deambulando por el extenso mapeado del juego. Los psi son simples extras con los mismos matices que los de Yenght, los objetos están repartidos de forma que tengas que ir y venir contínuamente de una punta a otra de la cueva, algo divertidísimo para el que lo programa, que erróneamente debe pensar que será igual de divertido para el jugador, que se ve obligado a leer los textos de las localidades una y otra vez. Aunque no todo es malo en éste juego, no quisiera que mi comentario resultara dañino para el autor, es sólo un comentario para que mejore sus próximas creaciones, que no hace falta que sean tan largas si la longitud del juego no aporta algo realmente valioso al tiempo que lleva jugarlo, y creo que escribe bien, pero le falló el párser y la programación.

Ante todo, Jhames tiene un gran sentido del humor, y durante el transcurso de la aventura nos lo demuestra con pequeñas pinceladas que al menos esbozarán una sonrisa a los aventureros más veteranos. En la cueva hay numerosos ejemplos para aliviar la tensión de estar metidos en un laberinto, quizá para despistar pues es el laberinto más fácil que he tenido el placer de resolver, pero cuya longitud puede hacer desesperar a más de uno. También parece ser un gran conocedor de la filosofía de los pensadores griegos, o eso o tenía un diccionario de citas célebres a mano. Otro aspecto es el del sexo, y es que nuestro amigo Nearco parece estar bastante necesitado, y contínuamente piensa en sus amigas que ha dejado allá a lo lejos en Macedonia. Quizá sería necesaria una versión erótica de Nearco... un episodio donde se alivien las tensiones del protagonista en dulce compañía de sus concubinas Lacri o Pasífae.

No estoy muy acostumbrado a jugar aventuras con el ratón, pero la verdad esque es mucho más sencillo jugar a Nearco de ésta forma, ya que la sordera del párser es igualable a su nivel de inglés, o sea, que el autor no ha traducido ningún verbo, con lo que por ejemplo el tan usado comando "mirar" no está contemplado, pero sí en cambio podemos "look", "examine" y dirigirnos al "east" o al "west", por poner sólo unos ejemplos. Afortunadamente nada de ésto es muy importante gracias a que la labor del ratón nos ahorrará escribir ni una sola línea, así por ejemplo podemos hacer click sobre un objeto con el botón derecho del ratón y se nos abrirá un menú de opciones con el que podremos mirar, examinar, coger y hablar al objeto seleccionado. También está contemplada la opción de usar un objeto con otro, que es la forma de ir resolviendo los puzzles: arrastrando objetos hacia otros objetos, al más puro estilo de las aventuras gráficas: ir probando cosas hasta que salgan, aunque no sean muy lógicas.

Nearco

Comentario y solución, por Grendelkhan





Mi veredicto, una vez jugado Nearco, es que se trata de un juego con buenas intenciones pero mal planteado, demasiado largo y pesado para tratarse de algo que tendría que ser fresco y divertido, aunque con un carismático personaje: Nearco, que espero y deseo que viva más aventuras en el marco de otro párser más preparado y que funcione en todas las plataformas, ya que Quest le resta muchos jugadores al ser un sistema que funciona únicamente en Windows. Jhames haría bien en pasarse a otros sistemas, como Superglús, Inform o Adrift. Mientras tanto, voy a continuar la secuela, que espero tenga menos laberintos y más humor del irreverente soldado macedonio al servicio de Alejandro Magno. ¡Larga vida a Nearco!

Solución

Nos encontramos en un abrasador desierto, donde nos llamará la atención una piedra, un hueso y una roca. Más al norte hay una oscura cueva donde no podemos adentrarnos demasiado, ya que no tenemos ningún tipo de luz para ver en su interior. Nos enfrascamos entonces en la tarea de recoger los objetos encontrados y usar la roca con ellos, hasta conseguir afilar el hueso y tallar la piedra, que meteremos dentro del casco. Clavamos el hueso en el pañuelo y enroscándolo a su alrededor conseguimos fabricar una especie de antorcha. Luego utilizamos el casco con el prisma en su interior para recoger dentro de él la luz del sol. Gracias a la gran cantidad de rayos solares que se reflejan dentro de la semiesfera cóncava del casco, y que ahora se concentran en el interior del prisma, se aumenta la potencia calorífica de la lupa casera que hemos fabricado lo suficiente como para permitir que se pueda encender la antorcha.

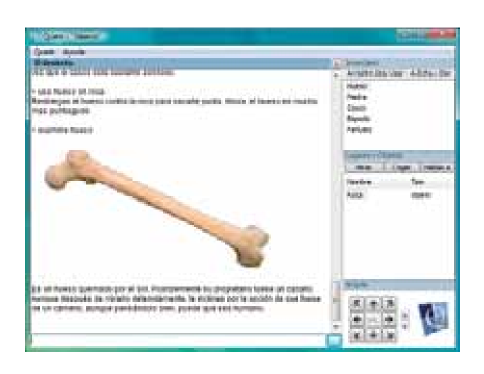
Entramos en la cueva, con la antorcha encendida podemos caminar sin temor a dar un mal paso. Nuestra única posibilidad ahora es adentrarse en la oscura y tortuosa cavidad cuyo camino más visible se dirige hacia el oeste. Nuestra figura se recorta débilmente iluminada, adentrándose entre las paredes de la cueva, frías y de olor fétido, de donde cuelgan algunas estalagtitas. En el suelo a veces encontramos nauseabundos charcos de agua, murciélagos asustadizos, ratas hambrientas... y te preguntas en todo momento por qué te habrás metido en un lugar semejante.

Finalmente llegas hasta una especie de pedestal de piedra. El pedestal se eleva desde el suelo hasta una altura cercana a tu pecho... una extraña ranura en su parte más alta llama tu atención. Parece que necesitamos algún tipo de moneda para introducir por la ranura, y no disponemos ni de un mísero tetradracma, así que continuamos adentrándonos en la cueva. Pero, un momento... ¡escuchamos pasos al otro lado! De repente nos encontramos a un soldado persa, al que tendremos que derrotar para seguir nuestro camino, una tarea bastante fácil para Nearco.

Continuamos caminando por la tortuosa cueva y nos encontramos con una losa que bloquea una salida al norte, como es imposible apartar la losa con la fuerza, proseguimos adentrándonos y pronto encontramos unas escaleras que llevan hasta un piso superior. Nada nuevo en el piso superior, el interminable laberinto continúa y no tenemos más remedio que seguir por él. Pero después de un buen rato escuchamos risas y parloteo en un recodo del camino... nos preparamos para la batalla.

Nearco

Comentario y solución, por Grendelkhan



En una sala iluminada por antorchas nos encontramos a unos soldados persas sentandos pobre unas estalagmitas que rodean otra de mayor tamaño, la cual simula una mesa de juego. Los soldados están tan ensimismados jugando a los dados que no se dan cuenta de tu presencia. Dan voces y beben vino sin preocuparse demasiado de lo que ocurre a su alrededor. Nos hacemos valer del arco y las flechas y acabamos con ellos en un santiamén. Continuaremos nuestro camino hasta poder subir al piso superior de la cueva, después de haber dejado varios cadáveres persas tras nuestros pasos. Es un buen momento, si no lo has hecho antes, de guardar tu posición, no vaya a ser que te caigas hasta los pisos inferiores al dar un traspiés. Proseguimos pues nuestro caminar y dando rienda suelta a nuestros pensamientos, hasta que nos sorprende un poco de hollín en una de las paredes. Como no tenemos un recipiente adecuado para poner el hollín lo dejamos allí de momento, y continuamos hasta encontrarnos con un persa haciendo guardia, del cual damos buena cuenta con nuestra espada. En algún momento de nuestro deambular nos encontraremos con una pluma, la recojemos porque no será muy útil.

Tras deambular un rato más por la cueva, encontramos de nuevo otras escaleras que nos permiten acceder a un último nivel, aquí la cueva se acaba y nos encontramos en un palacio. Las paredes son de ladrillo y están bellamente decoradas con algunos tapices y escenas de la vida cotidiana persa. Parece un tipo de palacio construido encima de las cuevas. El palacio es un laberinto de estancias bellamente decoradas con tapices de muy diversos motivos. En el extremo noreste de todo el conjunto de habitaciones nos encontraremos con un enorme cilindro de piedra. Lo empujamos y activamos un mecanismo, nos vamos al sur y repetimos la operación con otro cilindro, y otra vez nos vamos al sur y repetimos la misma operación. Volvemos tras nuestros pasos y salimos del palacio por las escaleras que conducen al piso superior de la cueva.

Como buenos aventureros, ahora ya sabemos que los cilindros han abierto las losas que bloqueaban el paso a zonas ocultas de la cueva, tenemos que encontrar esos caminos y ver qué escondían. Rápidamente encontramos una moneda de oro en una parte de la cueva que sin duda antes debía estar bloqueada. Nos la quedamos y seguimos buscando. Como no podía ser de otro modo, probamos la moneda de oro con la primera ranura que encontramos. Parece que la moneda es del mismo tamaño que la ranura, por lo que da la impresión de que pueda encajar dentro. Sin embargo, al intentar introducirla, observas con desesperación, que el relieve grabado en la cara de la moneda no coincide con las muescas que tiene la ranura, por lo que es imposible meterla dentro.

Tenemos por tanto que recoger las tres monedas desperdigadas por la cueva para meterlas en las tres ranuras correspondientes, que dicho así parece rápido y sencillo, pero que debido a la longitud del mapeado de la cueva se torna lento y pesado, pero ya llegados a éste punto no podemos hacer otra cosa que continuar. Introduces la moneda de plata en la primera ranura que encuentras. No te lo puedes creer. Pero la moneda encaja. Se desliza hacia el interior a través de la ranura. Un sonido seco se escucha cuando cae al fondo. En ese momento, el ruido de unos engranajes empieza a escucharse. Repetimos ésta operación usando la moneda de oro con la ranura del piso inferior, y la de cobre para el superior.

Nearco

Comentario y solución, por Grendelkhan



Cuando hayamos completado la tarea de las monedas y las ranuras se activará de pronto un mecanismo, por el cual un trozo de roca caerá al suelo y como empujado por un muelle aparecerá un cofre. Cogemos el cofre y lo abrimos , encontraremos un pergamino en su interior, cuyo manuscrito ha sufrido un severo deterioro con el paso del tiempo y no se puede leer. Tendremos que pensar qué hacer para descifrar su contenido. Continuamos nuestro camino, descubrimos un brazalete a medio camino entre el pedestal y las escaleras que conducen a la parte superior de la cueva, y proseguimos. Bajamos entonces al piso intermedio de la cueva, al lugar donde estaba el hollín. Espolvoreas un poco de hollín por encima del pergamino. La carbonilla se adhiere a los trazos borrosos que la pluma de ganso había dejado marcados por la fuerte presión del escriba, sobre la piel de la vitela. De este modo, consigues revelar el texto que había sido previamente escrito, y que con el paso del tiempo se había borrado:

```
V5 7 67 S767 35NT276 D5 69S
VE A LA SALA CENTRAL DE LOS

3464ND29S D5 P45D27. V156V5
CILINDROS DE PIEDRA. VUELVE

7 P16S72 56 3464ND29 35NT276
A PULSAR EL CILINDRO CENTRAL

Y 67 T45227 S5 7B2427 7NT5 T4
Y LA TIERRA SE ABRIRA ANTE TI

P727 665V72T5 7 69S 7P9S5NT9S
PARA LLEVARTE A LOS APOSENTOS

D5 69S D49S5S. 317ND9 S57S
DE LOS DIOSES. CUANDO SEAS

P2581NT7D9 P92 56 827N D49S
PREGUNTADO POR EL GRAN DIOS

272, 25SP9ND565 39N 67 F27S5
RAR, RESPONDELE CON LA FRASE

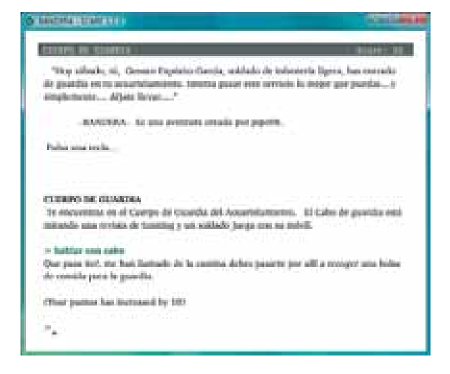
Q15 5STÁ 5S324T7 5N 56 16T409
QUE ESTA ESCRITA EN EL ULTIMO

67B524NT9 Q15 H7S 2539224D9.
LABERINTO QUE HAS RECORRIDO.
```

Y si aún así no logras encontrar la palabra, una última pista: ¿cuál es, en mayúsculas, el apellido de tu gran rey?

Bandera

Solución por Grendelkhan





"Hoy sábado, tú, Genaro Expósito García, soldado de infantería ligera, has entrado de guardia en tu acuartelamiento. Intenta pasar este servicio lo mejor que puedas... y simplemente... déjate llevar..."

Así que me toca guardia hoy, y la verdad no hay mucho que hacer cuando estás de guardia, si acaso hablar con mis compañeros de acuartelamiento, el cabo Kike Morales y el soldado Mauricio, pero el uno siempre está mirando las revistas de tunning, y el otro juega con el móvil todo el rato. Así que voy a aburrirme mirando un documental de pingüinos en la tele... pero... ¡un momento! Uno de los pingüinos de la tele se gira hacia mí y me dice algo de una clave que está en el sótano. ¿Estaré soñando?

Sólo hay una forma de saberlo, así que salgo al patio de armas, con sus banderines de colores y me encuentro al Teniente Montalvo, charlo con él un rato y luego me da la divisa de cabo que me he ganado durante los cinco años que llevo aquí.

Me voy a la cantina y hablo con Marifé, que se hace la remolona antes de darme la bolsa de comida para los soldados de guardia, así que le planto un beso y entonces me da la bolsa, con un guiño de ojo. Me voy a la nave de la 1ª compañía, siempre me han llamado la atención ésas fotos de los soldados en misiones humanitarias, ésas que están junto a la figura del soldado de los tercios de Flandes, enfrente de la librería de caoba.

Un presentimiento me hace mover la librería y encuentro allí una linterna, la cojo y sin más dilación voy a darle la bolsa de comida a Kike, el cabo que está de guardia. Me entrega una llave para que la custodie... algo me dice que es la llave que abre la puerta que está al fondo de la nave de la 2ª compañía, la mía, así que me voy para allá y tras apartar algunos sillones y sofás me dispongo a abrir la puerta con la llave... entro entonces en una sala que hace las veces de almacén y veo allí una mochila, creo que puede serme útil. Cuando voy a ponerme la mochila siento un fuerte temblor bajo mis pies y el suelo se hunde...

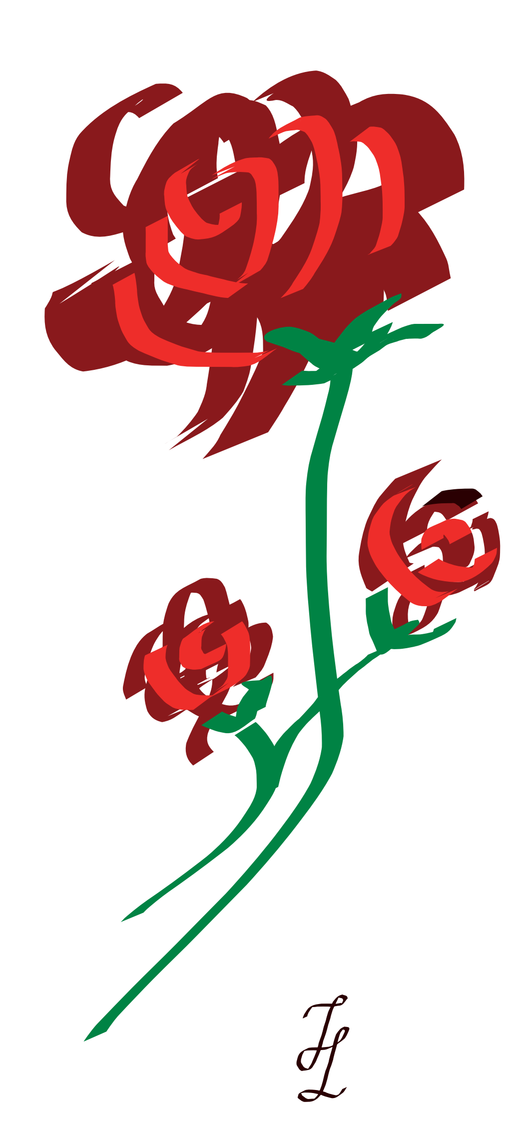
Caigo en un lóbrego sótano lleno de cajas por todo el suelo... ¡brrr! hace un frío que te hiela los huesos. Rompo furioso de desesperación algunas cajas del suelo y ¡zas!, de una de ellas sale una cinta de radiocassette que me llama la atención. Recuerdo haber visto una radio por la nave de la 2ª compañía, así que subo de nuevo al almacén y de allí a la sala de mi compañía... ahí está la radio. Me recorre un sudor frio por el descubrimiento que puedo haber encontrado... y me dispongo a poner la cinta en el radiocassette....

FIN

La Hija del Relojero

Solución novelada

Mi hija se muere...
mi hija se muere porque crecen rosas en su espalda.



"Un gemido de dolor se escapa de la boca de mi hija. Tranquila mi niña... tranquila, pronto dormirás y tu dolor se acabará."

Hoy he despedido a esa panda de rufianes que se hacen llamar médicos. Con su maldito parloteo y absurdas "nuevas técnicas" casi consiguen hacerme enloquecer...
Por fin estamos solos mi hija y yo en su dormitorio. La criada a llenado la habitación de flores pero aun así todo sigue oliendo a dolor y enfermedad. Llevo horas sentado a su lado apoyado en la mesita de noche, contemplándola... parece tan frágil, tan bella... hundida en esa montaña de cojines, como una princesa de cuento. Con sus tiernos brazos abraza uno de sus juguetes favoritos: un soldadito de latón que hace años le fabriqué que si le das cuerda dice con una voz de falsete la hora exacta y el abecedario.

De pronto mi hija tose y una gota carmesí mancha su almohada. Esto da fin a la ensoñación en la que estaba sumido y me trae de nuevo a la realidad. Mi hija se muere... mi hija se muere porque crecen Rosas en su espalda

Me encuentro hundido en la semi oscuridad de la habitación de mi hija. He entornado las ventanas para que la luz del sol no la moleste. La única iluminación es la ofrecida por el fuego de la chimenea y el parpadeo de sus llamas transforma el dormitorio en un ondulante y rojizo mar de luces y sombras. Miles de muñecas de porcelana nos observan con sus vítreos ojos desde sus estantes y un tamborilero de hojalata me dedica una burlona sonrisa en una esquina de la habitación. A mi lado hay una mesita de noche encima de la cual reposa un vaso y una botella de agua.

Cojo entre mis manos al tamborilero, un juguete basado en un diseño que hice para el rey. Representa a un panzudo soldado vestido con una casaca roja, en sus manos sostiene un inmenso tambor. Si se le doy cuerda el tamborilero ejecutará unos cómicos pasos de baile mientras toca una alegre composición con su tambor. La música siempre es diferente y se genera de forma aleatoria.

Dirijo mi mirada a las muñecas que decoran su habitación. Todas ellas son productos de mis manos. Yo he tallado sus rostros y pulido sus ojos y los mejores sastres reales han creado para ellas los más ricos vestidos. Todos sus rostros son básicamente iguales... todos me recuerdan a ella.

Mi hija Maria. Es lo único que tengo desde que su madre falleció durante el parto. Es casi tan hermosa como ella... pequeña y menuda como una muñeca de porcelana. Viste su camisón preferido, una tela de nívea blancura que contrasta con la negrura de su cabello. Esta acostada de lado mirándome como solo un niño puede hacer. Su cara esta pálida y brillante por la fiebre y tiene los labios cuarteados de tanto mordérselos para no

La Hija del Relojero

Solución novelada



gritar de dolor. La criada a rasgado el camisón por la espalda, para que la flores puedan crecer libremente. Si solo pudiese mitigar un poco su dolor, si consiguiese que al menos durmiese un poco, que lo olvidase todo por un instante...

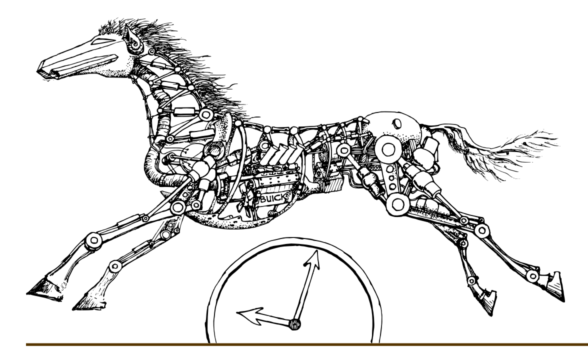
De pronto reparo en el cajón de la mesita de noche, lo abro y descubro un viejo juguete que tenía olvidado. El fénix, un juguete de latón, uno de los quinientos que fabriqué para el rey. Todo comenzó con un capricho de la reina consorte, ésta había enfermado y el rey, para complacerla, mandó construir un hermoso jardín donde gracias a las artes mágicas de los Magus de la corte siempre era primavera. Se me encargó la creación de toda una fauna mecánica para que lo habitase, pájaros cantores imbuidos con la esencia de las mejores voces del reino, pequeños topos que asomaban sus cabecitas fisgonas cada cierto tiempo, delicadas mariposas de papel y metal revoloteaban continuamente sin mostrar nunca muestras de fatiga alguna...

Éste fénix fue una de mis mejores obras, es capaz de cantar las mas bellas canciones populares a la vez que baila en la mano de aquel quien le diese cuerda. Decidí guardarlo, este fénix no era para los ojos de la reina sino para mi hija. Recuerdo todas esas noches en que se dormía mirando los intrincados bailes del pájaro. Es un extraño ser inspirado en la leyenda griega, de abigarrado plumaje rojo como el fuego, altanera cabeza y encrestada cola. De su panza sobresale una pequeña cuerda, si tirase de ella lo pondría en funcionamiento. Lo hago y con un suspiro la cuerda se rasga y queda prendida entre mis dedos...

Me quedo con un trozo de cuerda en una mano y en la otra el fénix en cuya panza sobresale un trozo deshilachado de cuerda. Afortunadamente estoy acostumbrado a reparar los juguetes rotos del jardín de la reina consorte y con sumo cuidado ato los dos extremos de la cuerda y tiro suavemente. Del interior del juguete surge el cadencioso ronroneo de la maquinaria dormida que vuelve a la vida. Me arrodillo al lado de mi hija y acomodando al Fénix en la palma de mi mano se lo acerco al rostro...
Con un crujido el pájaro de metal extiende sus livianas alas y las agita suavemente, como si despertase de un largo sueño. Con fino pico de marfil se arregla las plumas coquetamente y luego nos mira curioso con sus ojos de cristal pintado, como si intentase reconocer a alguno de los presentes.

Finalmente se pone de pie y alzando su encrespada cabeza comienza a cantar...
Su voz, su voz... hace años que no la oía. Rica en tonos y cantarina como un riachuelo, dulce y luminosa el rayo de luz entrevisto entre las copas de los árboles al atardecer. Es tan parecida a la de ella... no lo había notado hasta ahora. Cierro los ojos y lloro.

No se cuento tiempo llevo así pero cuando finalmente abro los ojos, el Fénix ha dejado de cantar y yace muerto entre mis manos.
Mi hija... mi hija sonríe con lo ojos cerrados, al fin a conseguido la paz.
Lentamente y sin ruido las flores de su espalda se marchitan y mueren transformándose en negras cenizas...



Solución basada en el texto original de Expio, por Grendelkhan

Crucigrama aventurero

por Jarel

El crucigrama aventurero vuelve de nuevo, pero ésta vez no será tan fácil pintarrajear todas sus casillas, en estos meses ha bebido mucha leche y ha crecido.

1			2	3		4					
						5					
						6		7		8	
9		10		11					12		
			13		14						
						15					
	16		17		18			19			20
				21				22			
	23					24		25			
26		27	28				29		30		31
			32					33			
			34					35			
	36					37					

1. De. posesivo / Ab. SuperGlus 2. Ab. extensión aventurera

3. Ab. para inspeccionar

4. De. filas y columnas (al revés)

5. Iz. graVes la posiZión (al reBés) / De. verbo reemplazado en Hispanoamérica por su malsonancia (al revés)

6. Iz. Super-Inform (al revés)

7. Arr. pronombre / Ab. gran animal

8. Arr. aventura original (al revés) / Ab. energía producida en un soplido. / De. Dirección

9. Ab. gratis (al revés)

10. Arr. ilusión (al revés)

11. De. palabra que ahorra escribir otras.

12. Arr. rojo-verde-azul / Ab. para resolver el puzzle básico necesitamos esto / De. ejemplo

13. Iz. el pollo lo es / De. risa corta (fonético)

14. Arr. para buscar fallos / De. para guardas cosas, o la compra (al revés)

15. Iz. terminar una partida / De. aburrido / Arr. dirección detentiva

16. Arr. emerge de la niebla y falla por un pelo (al revés)

17. Ab. posesivo (al revés)

18. Ab. aventurero en... (que no se ha pasado al WOW)

19. Iz. cuando regresas al canal de IRC... De. cerebro de bits

20. Arr. componente básico de una aventura (en inglés) / Ab. puntos de experiencia (al revés)

21. Iz. la cuarta parte de la saga / De. apellido de Inform en español / Arr. algo que hace que pasen cosas extrañas en una aventura / Ab. Aventurero de larga trayectoria (al revés)

22. De. teclas consecutivas en un teclado "qwerty"

23. Iz. 50 / Ab. formato musical

24. Iz. concurso / Arr. bebida caliente / Ab. Fulminado.

25. De. una nanoaventura (al revés)

26. Ab. ...y una noches (al revés)

27. Arr. lo puedes necesitar para resolver un puzzle retorcido / Ab. Color (en inglés) de los objetos inservibles.

28. De. especie de lemur alienígena.

29. Arr. puzzle básico. / Ab. ni dos ni tres.

30. Ab. Si la aventura no tiene gráficos "..." usted los textos.

31. Ab. alias actual de autor de antiguo parser de tres letras.

32. Iz. tipo de juego popularizado por el recientemente fallecido Gary Gygax / De. aventura conversacional en lenguaje gatuno.

33. De. dirección de un sitio web (al revés)

34. Iz. facilita la programación (al revés)

35. Iz. prefijo nuevo

36. De. trozo promocional

37. De. aventura que le robó el apellido al "Olvido Mortal"

Créditos

Los que hacen posible la Aventura

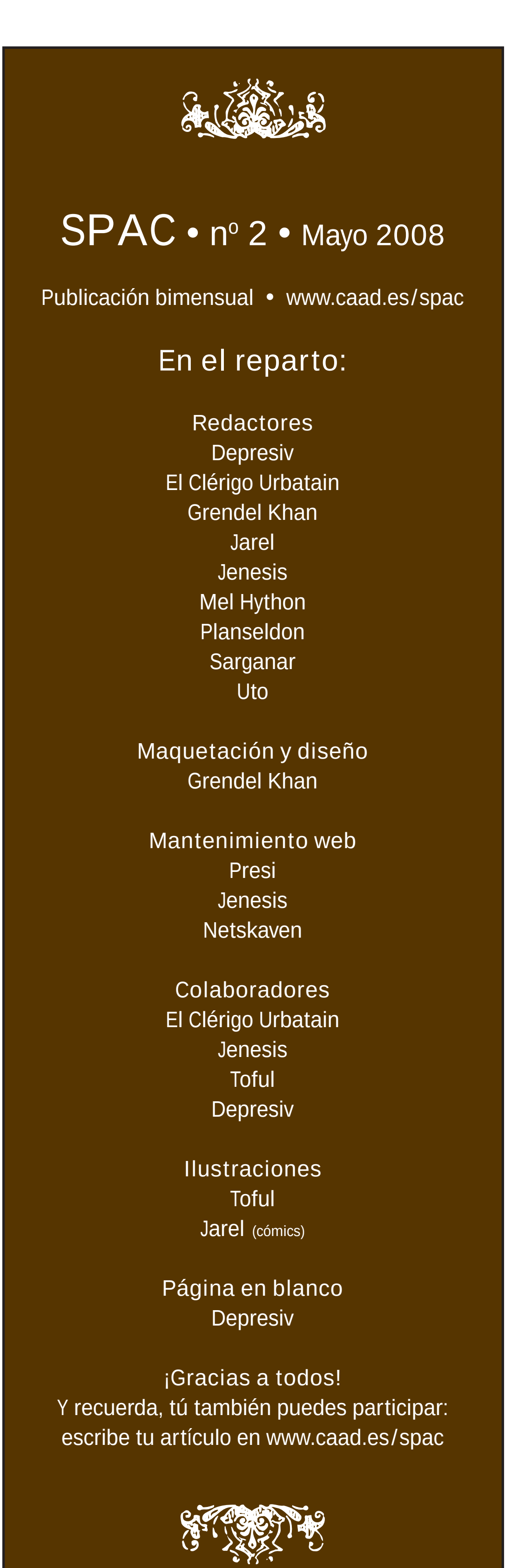


Trasno, by Toful

Ilustraciones originales de **Toful** *(toful@hotmail.com)*



Doctor Van Hallen, by Toful



SPAC • nº 2 • Mayo 2008

Publicación bimensual • www.caad.es/spac

En el reparto:

Redactores
Depresiv
El Clérigo Urbatain
Grendel Khan
Jarel
Jenesis
Mel Hython
Planseldon
Sarganar
Uto

Maquetación y diseño
Grendel Khan

Mantenimiento web
Presi
Jenesis
Netskaven

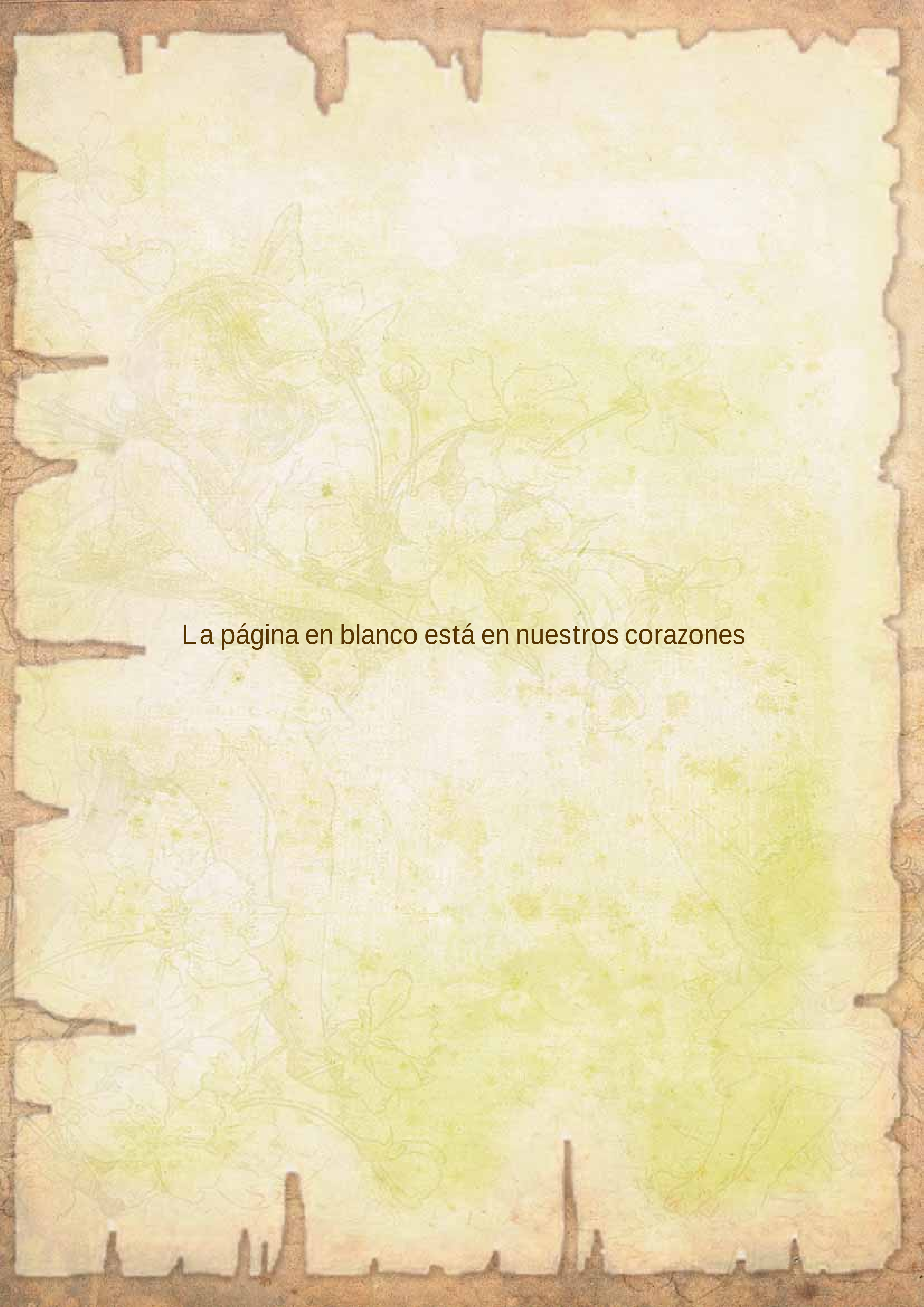
Colaboradores
El Clérigo Urbatain
Jenesis
Toful
Depresiv

Ilustraciones
Toful
Jarel (cómics)

Página en blanco
Depresiv

¡Gracias a todos!
Y recuerda, tú también puedes participar:
escribe tu artículo en www.caad.es/spac


UN RELATO DE SCI-FI BREVE
AFUERA
POR INCANUS
CAAD
Ultimo Acto
Josep Coletas Caubet
Ultimo Acto
EL ARCHIPIELAGO
Un relato interactivo de Depresiv
La Caja De Sarimek
COMO EL DIABLO ESNIFANDO UNA RAYA
6
(c) EXPIO 2007
RIMBLENDEN
CAAD
SPECTRUM
Tristes Alas del Destino
Tristes Alas del Destino
SPECTRUM
RAISLIN
RAISLIN
APACHE
INSOMNIO DE UNA NOCHE DE VERANO
SPECTRUM
Palace Hotel
Palace
Hotel
LAS LLAVES DEL TIEMPO
El Cantar de Romanfredo
Aquesta es la aventura
de Romanfredo de Nomprosa
en la grotesca gruta
do el Dragón reposa
MACETAS



La página en blanco está en nuestros corazones